电脑应用和娱乐的第一选择

总第175期

大众软件

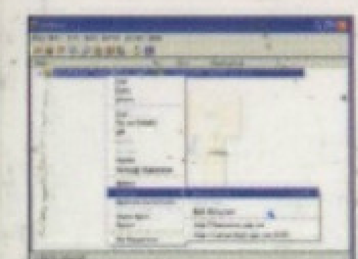
14

Popsoft



2004年 半月刊

WWW.POPSOFT.COM



P38

保护你的私密权

现代社会里，电子邮件和网络文件传输已经成为生活的一部分，而其中的安全问题日益突出。在目前网络法规还不成熟的情况下，要保护隐私和权利，应该靠你自己。



P58

暑期品牌家用电脑横向评测

每年暑期，品牌机厂商们都会将其精心准备的产品推向市场。而晶合实验室已抢先替你测试、体验这些产品，并送上这篇精彩的专题。



P152

打造自己的“新仙剑奇侠传”

本文以自制“新仙剑”的实例向大家介绍使用《RPG制作大师2》制作游戏的过程，以便各位玩家能够更加切实地了解《RPG制作大师2》的神奇功用和特色。

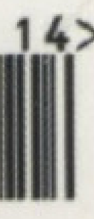


P168

神州娃娃行

游戏娃娃所要做的，就是把游戏玩进去，了解游戏、了解玩家，认真体会在游戏中的点点滴滴，认真表达自己玩游戏时的过程、联想和感受，这样便足够了。

ISSN 1007-0060

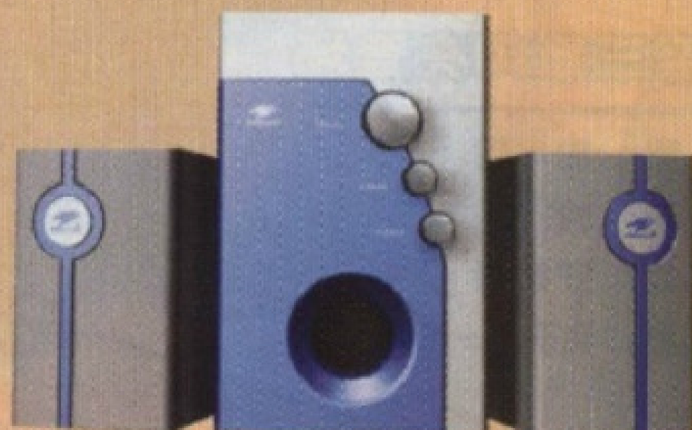



Hussar® 轻骑兵®
专业个人音响制造商



C3700 2.1声道多媒体音箱

外形精致典雅，简约大方，音质优美出色
采用优质扬声器与线材，做工考究，
音色表现突出，定位准确，不拖拉，
中高音清脆悦耳，低音强劲有弹性。
流畅造型。
缤纷色彩。



产品规格

- **额定功率：**
  卫星箱：2×3W(AT fo=1KHz THD=10%)
  低音炮：6W(AT fo=100Hz THD=10%)
- **扬声器单元：**
  卫星箱：1英寸高音，3英寸中音
  低音炮：5英寸长冲程超重低音
- **扬声器阻抗：**
  卫星箱：4Ω
  低音炮：5Ω
- **调节方式：**
  前置超重低音和总音量调节
- **电源要求：**
  220V 50Hz AC
- **箱体尺寸：**
  383×221×399mm
- **重量：**
  大约4.5Kg
- **防磁**

有黑色、深灰、粉色、蓝色四种颜色可供选择

C6600 5.1声道直通式迷你影院

全木质箱体结构，
大大降低箱体谐振，杜绝音染。
前面板大尺寸调节旋钮，操作无比方便。
采用全新设计的功率放大电路，
将背景噪音降至最低。



产品规格

- **额定功率：**
  卫星箱：5×2W(AT fo=1KHz THD=10%)
  低音炮：12W(AT fo=100Hz THD=10%)
- **扬声器单元：**
  卫星箱：3英寸全频带纸振膜单元
  低音炮：5英寸大功率，长冲程超重低音
- **扬声器阻抗：**
  卫星箱：4Ω
  低音炮：5Ω
- **调节方式：**
  前置总音量，低音调节旋钮
- **电源要求：**
  220V 50Hz AC
- **箱体尺寸：**
  425×340×330mm
- **重量：**
  大约8.2Kg
- **防磁**

家庭影音 逼真还原
有黑色、银色两种颜色可供选择

各地经销商：（以下按省会字母顺序排序，不分先后）

北京：010-62664390
010-62546160
010-62668019
010-62852190
上海：021-54246474
天津：022-27462532
成都：028-85451692
028-86313679
重庆：023-68791998
023-68636840
023-68793415
长沙：0731-4142490
0731-4151465
长春：0431-5628983
延吉：0433-2916625
沈阳：024-23987161
大连：0411-83627631
锦州：0416-2142659
鞍山：0412-2226419
福建：0591-3358279
厦门：0592-2233448
泉州：0595-2988476
贵阳：0851-6551826
广州：020-38788003
深圳：0755-83681005
汕头：0754-8366901
珠海：0756-2173069
海口：0898-96955881
哈尔滨：0451-86230721
合肥：0551-3662944
杭州：0571-56772945
金华：0579-3210866
温州：0577-88868071
宁波：0574-87267637
呼市：0471-2297640
包头：0472-3622136
赤峰：0476-8248751
济南：0531-6412294
青岛：0532-3826090
烟台：0535-6656105
淄博：0533-2775708
潍坊：0536-8290877
昆明：0871-5165587
兰州：0931-8274031
南宁：0771-2814761
柳州：0772-2836338
南昌：0791-6288676
0791-6262557
南京：025-57713317
无锡：0510-2755076
常州：0519-6644857
南通：0513-5104991
淮安：0517-3915656
扬州：0514-7367474
徐州：0516-3824186
石家庄：0311-7037355
沧州：0317-2011625
唐山：0315-2835438
秦皇岛：0335-3042700
邢台：0319-7611199
保定：0312-2031809
太原：0351-8710483
武汉：027-87160038
武汉：027-87858890
027-87654802
乌市：0991-2831592
西安：029-85598151
029-85543604
029-82242311
宝鸡：0917-2866660
郑州：0371-3551253





制造商：北京市中北高科机电公司　地址：中国·北京市中关村南大街七号三层　邮编：100081　免费咨询电话：800-810-0141　http://www.hussar.net






主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 高庆生
总 编 高庆生

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛
杨立 李江 安昌健 曹阳
专题记者 汪铁 郭都 张宇
李刚 王栗 杨旸
美术总监 祁津忆
本期责编 汪澎
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8000
传 真 010-88135604
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 毛森 余威
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电 话 010-82634092
邮发中心 010-88118588-5006
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2004年07月16日
零售价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元

新闻广场 17

新品初评

22 殊途同归——硕泰克K8T800 Pro 939主板
24 与时俱进——航嘉冷静王钻石1.3版电源
26 2.0书架箱新锐——轻骑兵SB2000
28 2004暑期主流品牌家用电脑欣赏



专栏评述

31 网吧凶猛——记“中青网协全国网吧生存状况调查”

无论我们的社会对一个新生事物的发展做出任何一种选择，那么，我们必然会冒风险，必然会牺牲一些人或多或少的利益。而这种牺牲对于社会中单独的个体来说，它都将是沉重的。我们的社会该对“网吧”采取一种什么态度？这是个关系到网民、网吧老板和家长的重要问题。

实用软件

38 保护你的私密权

44 芝麻、芝麻开门吧——找回你的管理员密码

Windows 2000和XP强大的登录验证，让我们摆脱了Win98时代的烦恼。但是如果你忘记了登录密码，恐怕连哭都来不及……其实不用重装系统，只需要几分钟，就可以重新正常进入了。

50 中国共享软件
@幻彩多媒体
54 动作脚本语言之一——Flash MX多媒体制作系列连载（五）

硬件评析

58 各领风骚——暑期品牌家用电脑横向评测

每年暑期，品牌电脑厂商都会将它们精心准备的产品推向市场。一体化外观、良好的易用性、优良的技术保障和售后服务、丰富的附加价值和促销活动、严格的电磁辐射/噪声控制、严密的兼容性和稳定性测试，也许还有很高的性价比，更重要的，它是一个“品牌”！但为避免“客串”客服，是不是该考虑给初次接触电脑的亲朋好友买一台品牌机呢？实验室已抢先替你测试、体验这些产品，并送上这篇精彩的专题。

网络时代

76 网络多娇，英雄折腰之访个人电子商务网站酷派网
77 天下博客尽网罗

80 震荡来袭，你的猫如何抵挡？

你以为ADSL Modem和声显卡一样，是电脑的一个普通硬件设备吗？“震荡波”来了，它能抵挡；“网络尖兵”来了，有办法。看完此文，你应该相信：是的，没有什么不可以！

86 手机百宝箱

应用心得

88 巧用UPS让电脑自动休眠
89 设备管理器使用小技巧／利用磁盘映射原理隐藏光驱
90 利用《汉音谱》快速制作学前儿童读物／虚惊——任务管理器边框哪里去了
91 瑞星帮你打补丁／巧用Windows Movie Maker给活动视频截图
92 “剪”与“裁”的魅力——活用CoolEdit处理音频
93 DIY适合自己的Scanreg
94 彻底去除Realsched.exe／MP3歌词文件的使用技巧

问题交流 95

读编往来

98 30万分之一的关注与期盼
99 传奇世界金牌帐号发送活动
99 第10期《不谈虚拟，我们看实际》有奖问答获奖名单
100 “AMD速龙64”杯《反恐精英——零点行动》四格漫画大赛
100 《风色幻想III》游戏人物填色活动获奖名单

游戏剧场

101 追逐黎明（一）

DELL™ 戴尔™

你 身 边 的 IT 专 家

完美创意 轻松呈现

Dell Precision™ 360nMT工作站制造



Dell | 图形工作站

Precision™ 360nMT 图形工作站

- **支持533MHz前端系统总线英特尔® 奔腾® 4处理器2.8GHz**
- 512MB(2X256)ECC DDR333 内存
- 80GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 64MB nVidia® Quadro NVS280显卡
- 48XCD-ROM
- 集成16位声卡
- Intel® Pro/1000MT Gigabit网卡
- Dell鼠标
- DOS操作系统
- 3年内下1工作日上门服务

(本配置仅针对中小企业，恕不包含个人用户)

¥7,999 此价格不包含显示器

配置代码：L620709

Precision™ 450 图形工作站

- 支持533MHz前端系统总线英特尔® 至强™ 处理器2.4GHz
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 1GB[1] (2X512) PC 2100 ECC Dual Channel DDR 266 SDRAM内存
- 80GB[1] Ultra ATA 100硬盘
- 128MB nVidia® Quadro FX500 显卡
- 16X DVD-ROM
- 3.5英寸1.44MB软盘驱动器
- 集成16位声卡
- Dell鼠标
- Intel® Pro/1000MT Gigabit网卡
- 3年内下1工作日上门服务

¥13,666 此价格不包含显示器

配置代码：L620717

Precision™ 650 图形工作站

- 支持533MHz前端系统总线英特尔® 至强™ 处理器2.8GHz
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 1GB(2X512) PC2100 ECC Dual Channel DDR 266 SDRAM内存
- 集成SCSI U320 RAID 0控制器
- 36GB[1] Ultra 320/M SCSI硬盘
- 128MB nVidia Quadro FX500 VGA/DVI显卡
- 16XDVD-ROM
- 集成16位声卡
- Dell鼠标
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 3年内下1工作日上门服务

¥16,388 此价格不包含显示器

配置代码：L620722

Precision™ M60 移动图形工作站

- 英特尔® 奔腾® M处理器715
  (处理器速度1.5GHz，2MB二级高速缓存，400MHz前端系统总线)
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 512MB(2X256MB)DDR 333MHz SDRAM内存
- 40GB[1] Ultra ATA硬盘
- 15.4英寸 WUXGA显示屏
- 128MB nVidia Quadro FX Go 700显卡
- 24X CD-ROM
- 3年内下1工作日上门服务

¥19,999

配置代码：L620726

Dell推荐使用Microsoft® Windows® XP 专业版



特别为三维动画师等专业用户设计的全新Precision™ 360n工作站，用强大的内蕴动能帮助实现梦幻般的创意灵感。更强劲可扩展的的超级性能，专业的图形处理能力，令想象力拥有更大发挥空间。除了三维动画，亦适合数码内容创作(DCC)、计算机辅助设计(CAD)、地理信息系统(GIS)、软件开发及财务分析。出类拔萃的专业性能，加上平易近人的价格，优秀工作站的强大动力，轻松助你实现心中激情创意。

戴尔17"Ultra Sharp超清晰液晶显示器
Dell 1703FB

版面尺寸	12.0"x14.8"
对比度	600:1
亮度	250cd/m²
可视角度	+/-85度
最佳分辨率	1280x1024
输入信号	模拟/数字
底座可调节高度	130毫米(最大)



人民币**4,999**元起



更多优惠详情请致电销售代表查询



www.dell.com.cn 24小时上网订购享受更多优惠

广告代码：8101016

免费订购咨询 800-858-2259

专题企划

114 潜入者说——漫谈“潜入”类游戏

在刚刚结束的E3上，出现了一颗耀眼的明星——《细胞分裂3》。近期颇受好评的《双面女间谍》、《侠盗猎魔》、《终极刺客——生死契约》也可被归入这一类。我们称这类游戏为“潜入游戏”或“战术谍报游戏”，那么潜入类游戏从何而来？为什么潜入类游戏在诞生十几年后的今天突然如此大红大紫？

晶合通讯

121 游戏新闻眼
125 谈锋

前线地带

126 《仙剑奇侠传三外传——问情篇》心醉飞琼一曲歌
128 席德·梅尔的海盗
130 《三国志Ⅹ》详细披露
132 神秘岛Ⅳ——启示录
133 《传奇世界》1.69版——《铁血魔城》
134 密传Online
@游戏试炼场
135 《运输巨人》试玩手记
136 游戏上市热报

锋利的盾

139 ACT还是RPG？统统不是问题！——我看《真·封神演义》
141 绝非开胃菜——评《圣域》

攻城略地

143 神偷——死亡阴影
152 打造自己的“新仙剑奇侠传”——实战《RPG制作大师2》（上）



纵览各类游戏制作工具，在制作RPG方面“RPG Maker”系列是做得最好的。从RPG Maker 2000开始的公用事件、变量、输入键处理等功能甚至可以让游戏开发者自制系统，对制作高手来说，RPG Maker几乎是无所不能的。而2003年推出的RPG Maker 2003，相比2000版拥有更强大的事件编辑器、自动迷宫、事件检索等新功能，还有MP3播放功能，以及全新的战斗模式，其正式中文版便是我们在市场上见到的《RPG制作大师2》。本文以一个具体实例向大家介绍使用《RPG制作大师2》制作游戏的过程，以便各位玩家能更加切实地了解《RPG制作大师2》的功用和特色。

在线争锋

@混沌冒险
165 网闻急报
166 大陆网络游戏开发小组系列之七——步步为营，蜗牛的战略？
168 神州娃娃行
174 不谈虚拟，我们看实际——久游网周边篇
176 《传奇3》技能使用心得对比篇
178 《神话》兽族骑士上手指南
179 《刀剑Online》阵法系统图解
180 小技巧大集合
@极限竞技
181 诸神的光辉——WCG中国区预选赛部分战况通报
183 突进，中国精灵！——ACON4总决赛战报
187 中国电子竞技先锋20人（五）

龙门茶社

188 暗夜里的天敌——吸血鬼猎人（上）

有字天书

192 乾坤一技
194 补丁铺
196 秘技屋

《侠盗猎魔》战斗指南／《真·封神演义》昆仑山／TFT不死族蜘蛛流打法／《轩辕剑外传——苍之涛》练级法

手把手系列教程：关于“踩地雷”模式游戏的一个修改实例／《轩辕剑外传——苍之涛》物品编辑器v1.0／《新世界海盗》中文补丁／《铁道王》中文版补丁／《围城之军》补丁／《闪电战——烧地平线》补丁／《星际争霸》及《母巢之战》目前所有版本通用免光盘补丁及所有战网连接补丁／《侠客英雄传XP》官方v1.6升级档补丁／《血腥尼诺》5项属性修改器／《呼……III》2项属性修改器／《终极刺客——生死契约》11项属性……

黑衣人／《模拟城市4》中文版作弊码／《街区……官方秘技／《S战机》开发商公布终极秘技／《……侠传三》古董出没地／《空中打击2》官方秘技

TOPTEN

197 晶合聊天室
199 榜主随笔——TOP TEN之断章
200 热门软件排行榜



密傳
TANTRA 火爆登场
www.tantracn.com
享受心的精彩
www.tantracn.com
欢乐数码
Happy Digital
HanbitSoft

编辑部报告

机遇就在眼前

或许你关注IT行业，熟悉这个行业内的一个个风云人物；或许你刚刚从大学校园毕业，正准备有所作为大展宏图；又或许你已经读完了你所能找到的所有《大众软件》，并迫切期待着看到最新的一期杂志。不管怎么样，现在你有机会加入一个团结、活跃并充满朝气的团体，正如你所想象的一样，我们需要你的加入，共同创造我们自己的《大众软件》。

大众软件杂志社晶合实验室招聘评测工程师1名：高度的责任心和团队协作精神，能够承受持续的工作压力；热爱IT传媒工作，具备电脑软硬件和网络的相关知识和技能，对于事物有自己的独立观点和看法；具有较好的英文水平、中文文字功底和写作专长，能够独立获取国外相关信息；富钻研精神，能够在工作中不断获取和深化相关领域知识；有媒体工作经验优先。年龄21-27岁，大专以上学历，身体健康，有责任心和敬业精神，性别、地域不限。有意者请将有关简历、证件、成果及详细联系方式等发电子邮件至以下地址：poplab@popsoft.com.cn，或致电：88118588-1260 李先生。

大众软件杂志社记者部招聘专题记者1名：年龄30岁以下，大学本科以上学历。具备优秀的文字写作能力。善于与人沟通，具备一定社交能力，肯于吃苦。对事物有独到的见解。在应用软件、电脑游戏、电脑硬件或网络方面有所专长。具有行业从业经验者优先考虑。有意者请将有关简历及详细联系方式等发电子邮件至以下地址：post-boy@popsoft.com.cn，或致电：88118588-1252 汪先生。

大众软件杂志社校对组招聘文字校对1名：有良好的文字能力，熟悉电脑办公软件操作，具备一定的电脑知识。拥有高度的责任心，认真踏实。多年从事文字工作，或有相关工作经验者优先。大专以上学历，年龄不限。有意者请将有关简历及详细联系方式等发电子邮件至以下地址：zfs@popsoft.com.cn，或致电：88118588-1271 郑先生。

King@popsoft.com.cn
完成于停电以后



从本期开始，本人偷偷利用职权，占用编辑部报告的宝贵页面，把下期的一些精彩内容提前透露给大家。希望大家千万不要声张，以免被老编发现，那可是泄密大罪啊！

i915/925系统平台技术解析与详细评测



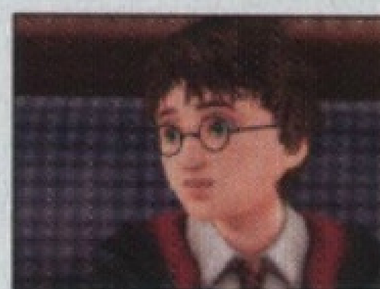
作为十年来最重大的电脑系统变化之一，Intel公司于2004年6月21日正式发布了i915 G/P和i925X Express芯片组（代号Grantsdale和Alderwood），这一新的系统架构将成为未来数年内PC发展的方向。我们已获得了全套的i915/925系统测试平台，本刊将在2004年第15期强力推出该平台的技术解析与详细评测，敬请关注。

《仙剑奇侠传三外传——问情篇》正式版独家体验报道



本刊今年连续独家刊载的“仙三外传”系列报道受到了读者的热烈关注。在软星科技公司的大力协助下，本刊编辑部专程派人前往上海，参与游戏上市前的最终测试，并为大家带来独家第一手的详尽体验报道，仙剑Fans千万不要错过呦！

《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》详尽攻略



改编自知名小说的《哈利波特》系列，在电影第三集即将上映时，同名游戏也将在各平台上同步登场，让玩家除了看电影外，也能自己亲身踏入霍格华兹中，与好友们一起面对各种足以丧命的危机。对于本游戏的难点——找全所有隐藏地点和全套卡片，我们也将给出全部答案。另外还将刊载《奇灵王》等最新游戏的全攻略。



英特尔与盛大联手推进数字家庭发展

■本刊记者 北四环组（上海报道）



盛大网络董事长兼CEO陈天桥。

6月8日，英特尔公司与盛大网络在上海签署谅解备忘录。在发布会上，双方宣布将携手促进数字家庭相关的软件、硬件开发工作，共同为中国快速兴起的互动娱乐提供解决方案。英特尔公司市场营销事业部副总裁兼亚太区总经理蒋安邦(John A. Antone)及盛大网络的董事长兼CEO陈天桥、总裁唐骏、高级副总裁瞿海滨、英特尔（中国）总经理杨旭等人出席了发布会。

会上，英特尔和盛大宣布将联手为各种设备开发完善的在线互动娱乐解决方案。设备包括基于英特尔芯片架构的电脑、电视机顶盒和手机等。此外，两家公司还将建立一个数字家庭与游戏测试和创新中心，着眼于为在线娱乐业务开发客户机、内容和基础设施解决方案。此外，英特尔和盛大正在运用英特尔服务器技术，包括英特尔安腾平台、英特尔至强平台和相关工具，以降低盛大数据中心基础设施的总保有成本。但是在本次会议上，盛大网络和英特尔公司的高层在回答记者提问时，并没有对如何具体合作进行详细说明。据悉，盛大网络目前也和阿尔卡特等知名公司签署了类似的备忘录。本次发布会也是盛大公司海外上市后，其高层第一次在公开场合集体露面。

半月聚焦

暑期网吧禁止接纳未成年人

6月20日，文化部、国家工商行政管理总局、教育部、团中央共同决定暑假期间在全国开展禁止未成年人进入网吧特别行动。在这期间文化部将突出重点时段、场所，加强巡查，严厉处罚网吧接纳未成年人行为，严肃查处并通报一批顶风违法的典型案件。对违反规定的，该停业整顿的坚决停业整顿，该吊销经营许可证的坚决吊销，决不手软。工商部门也将把工作重点转移城乡结合部。

比尔·盖茨访问中国

6月30日～7月1日，微软公司总裁比尔·盖茨先生造访中国，与信息产业界、合作伙伴以及学术界的有关人士共同探讨关于如何促进中国软件经济的发展以及微软如何更好地为客户和本土产业创造价值等问题。微软公司副总裁、大中华区首席执行官陈永正表示："比尔·盖茨的此次访问将进一步加强我们与政府、合作伙伴和学术界的紧密合作，帮助我们更好地了解并服务于本土客户和产业，以支持中国本土软件经济的发展。"

投资与合作

龙基首次渠道商大会及生产基地落成

近日，龙基举办首次渠道商大会和龙基生产基地落成投产庆典。会上，龙基集团总裁石万银先生做了重点发言，将龙基代理商一年的合作、媒体关注情况以及销售业绩做了总结，并对龙基下一步的发展进行了展望。

新网牵手中国网通成立数据中心

新网数码与中国网通达成合作协议，于7月之前共同成立新网IDC数据中心。网通提供高质量和高安全性的网络资源，而新网数码则负责资金、技术和服务。据悉，新网建设已完成24小时不间断客户服务响应中心和运维中心，并全部采用DELL高端服务器。

技术与服务

诺顿总代理销售连年翻番

近日，赛门铁克（Symantec）将"2004年度最佳市场推广奖"颁发给诺顿单机版中国独家总代理——北京连邦软件股份有限公司。2002年，连邦取得了诺顿单机版中国独家总代理权，6个月时间内就实现了销量翻番的业绩。据称，现在诺顿产品的销售额已实现每年100%的增长率。

汽车产品数字化研讨会在京召开

6月11日，上海同济同捷科技公司在京举行了"2004年汽车产品全数字化设计开发技术与流程国际研讨会"。来自国外的汽车设计师、全国专业性协会、学会领导人及各汽车厂商的负责人参加了此次会议，围绕着"引进世界顶尖资源，实现与世界同步水准的数字化汽车自主开发"主题展开探讨。

CNNIC提供中文上网官方版软件

近日，中文域名注册管理机构中国互联网络信息中心（CNNIC），正式为网民提供"中文上网官方版"软件。该产品能实现全方位中文上网（关键词自然语言上网和域名层面的中文域名访问），并具备复合通用网址、通用书签、"迷你"工具3项功能。该软件可在中国互联网络信息中心网站（www.cnnic.cn）下载。

产品与市场

精英915P系列主板发布

6月22日，精英电脑正式向业界公布了



朗科总裁邓国顺。

以知识产权的名义

——朗科诉华旗专利侵权案一审判决结果产生

■本刊记者 龙猫

当朗科总裁邓国顺率60余人从深圳北上赶赴北京准备宣布这一消息时，他的自信一定是溢于言表的。这场拉锯战般的专利权官司在经历了近两年的反复取证、审理、再取证、再审理过程后，终于在2004年6月1日出现了第一轮结果——深圳市中级人民法院作出的一审判决。判决原文如下：判决被告华旗公司、深圳富光辉电子有限公司（华旗的代工厂）和深圳市星之导贸易有限公司（华旗的代理商）立即停止侵害朗科公司ZL99117225.6号发明专利权的行为。即立即停止生产、销售爱国者迷你王闪存盘，包括迷你MP3型闪存盘产品；判决被告向朗科公司赔偿侵权损失合计100万元。

朗科给记者们的邀请函中写着：中国IT知识产权第一案判决：朗科赢了！华旗（爱国者）输了！朗科将在2004年6月10日下午举行新闻发布会以庆祝这一胜利。

正当大家都在猜测此案件的主要被告方之一华旗资讯会有何举动的时候，戏剧性的一幕发生了。一封邀请函发到了记者们的信箱中，上面写道：华旗资讯将在2004年6月10日上午召开新闻发布会，就业界广泛关注的闪存盘专利权之争的最新进展与媒体进行沟通和交流。

华旗资讯副总裁侯迅在会上强调，一审的判决结果只是专利诉讼在诉讼进程中的第一步，邓国顺只是忽然抓到一张好牌，但未必是底

基于Intel 915P（Grantsdale）芯片组的精英主板。915P（Grantsdale）芯片组是Intel面向LGA775接口CPU开发的新一代系统平台，它提供了对DDR2、PCI Express等先进规范的支持，是未来PC应用的主流解决方案。精英本次发布的产品主要包括：面向主流应用的精英915P-A2、全面兼容新旧架构的精英915P-A，以及为发烧友度身打造的豪华版本精英PF4 Extreme系列。

FVC公司推出Click To Meet 4.0



近日，美国FVC公司参加了在新加坡举行的CommunicAsia通讯展，向全球用户推出最新的Click To Meet 4.0（CTM 4.0）网络会议解决方案。CTM 4.0对其安全性进行了改进，并集成了Microsoft Outlook和Active Directory等桌面应用软件。同时，自带软件开发包，可为需增加现有产品新功能或设计全新产品的用户，提供更多的灵活性和集成功能。该平台支持500个并发用户参加会议，1000个用户登录检查日历并使用Click to Meet系统，10 000个用户进入目录数据库。

EPSON推出AcuLaser C8600

近日，爱普生推出EPSON AcuLaser C8600 A3W幅面彩色激光打印机。该产品采用“精彩印像激光技术”，克服了RGB和CMYK两种格式的输出差别；通过“精细墨点控制技术”和“色阶扩展技术”，使打印分辨率从600dpi提升到2400dpi；“负载平衡技术”及“RIP-Once”技术，使其达到35页/分的黑白打印速度和8页/分的彩色打印速度。另外，该产品具有64MB通用内存并可扩充至1GB。

先锋8×8 DVD刻录机全新上市

近日，先锋推出双规格8倍速DVD刻录机。该产品支持8×DVD±R、4×DVD±RW、24×CD-R/RW刻录、12×DVD-ROM/40×CD-ROM读取，还支持2×DVD-RAM读取，具有2MB的大容量缓存。凡购买该产品即均可获赠价值600元的PIODATA（先锋数据）8×DVD-R盘片25张。**市场参考价：1299元。**

韩国胜现MP3暑期登陆中国



近日，胜现电脑推出韩国原产的POTAZ数码MP3播放器。机身采用标准圆柱体，侧面提供4个控制按键和USB接口，全面兼容MP3/WMA音乐格式，支持中、英、韩、日4种语言。有6种音效均衡模式和6种播放模式，并支持用户自设定播放顺序模式；附加A-B复读功能和直接编码的LINE-IN功能。内置FM调频收音机，支持多种音源的直录并自动转换为MP3格式，还可从随身听、CDP上随时将曲目转换为MP3文件。**市场参考价：880元。**

汉王推出新版名片通



近日，汉王科技推出其新版本的名片通产品——名片通A8商务版。该产品采用了汉王科技自行研发具有国际领先水平的OCR识别技术，每分钟可扫描10张以上名片；可识别简体、繁体及常用香港字，并自动理解识别简繁体中文、数字和英文混排名片。此外，还拥有分类管理及独有的移动名片夹功能，用户可将名片资料备份于U盘等移动存储产品中。

OKBuddy发布免费版本

OKBuddy是韩国TICS公司开发的网络即时通讯系统，在韩国已拥有5万


华旗资讯副总裁侯迅。

牌。此判决在二审（即终审）判决下达前，将不产生任何法律效力，也不影响爱国者相关产品的生产和销售。在此期间，华旗一方面联合其他闪存盘生产厂商积极准备上诉，另一方面从相关部门搜集证据，向专利局提出朗科ZL99117225.6号专利无效请求。按照华旗的观点及收集到的证据，朗科的专利均是已出现过的公知技术和公用标准，无从印证确定发明专利所必需的"创造性、新颖性、实用性"三项原则性要求，并联合联想、神州数码、清华同方等多家企业，于6月9日向专利局递交了针对朗科专利无效的请求书。

而当天下午朗科的新闻发布会上，总裁邓国顺则表示："朗科公司彻底赢了。这是朗科公司在维护和发展自主知识产权道路上获得的一次重大胜利，它体现了中国在保护知识产权方面所富有的远见卓识，它为所有在技术创新方面付出无数辛勤劳动的人们传来了福音。"

朗科的判决书上写道：闪存盘采用了USB技术与闪存技术，但不是简单地对上述公知技术的移植和叠加，而是包含了通过创造性劳动实现快闪电子式外存的存储管理方法、供电系统策略、连接关系、物理结构和可靠性等关键技术。被告虽以公知技术进行了不侵权抗辩，但提出抗辩的公知技术存在于三份单独的技术文件中，而不是存在于一份独立的技术文件中，故法院认为被告提出的以公知技术抗辩事由不符合公知技术抗辩的条件，对被告公知技术抗辩主张不予支持。

另外，他还向记者透露："据我所知，华旗从2001年4月18日到2002年9月26日期间，共向富光辉公司采购了17.5万片闪存芯片，而他们却宣传自己在2002年共销售了109万个闪存盘，这就让人无法理解了。"

最后，邓国顺回答记者提问时说了一句颇让人玩味的话："如果他们（指华旗等厂商）有诚意，合作也不是没有可能的……"

值得关注的是，不管两者的观点如何针锋相对，却都不约而同地把"尊重知识产权"作为宣传的重点之一反复强调。不管两者的目的何在，至少给国内厂商提了个醒：知识产权这东西切莫小觑，数数看，咱们国家的企业在知识产权上吃的亏还少么。所以说，这个案子最令人关注的并不是最终的审判结果，而是它给中国的知识产权界补上了至关重要的一课。P



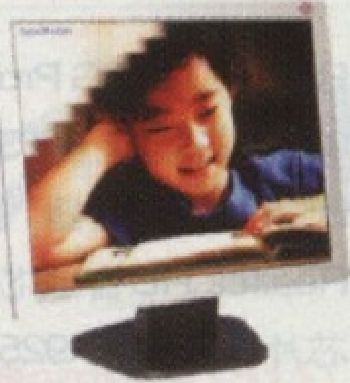
多用户，主要集中在教育、企业及网吧等行业。进入中国正式运营后，推出的OKBuddy免费版为纯软件形式，除了多方视频会议和Hi-Call网上呼叫之外，其它的1：1聊天和PC-PHONE功能可免费使用。用户可在各大网站免费下载。

戴尔推出新一代台式机

6月22日，戴尔推出2款全新台式电脑——Dimension 8400和Dimension 4700。其中imension 8400采用英特尔925XExpress芯片组，配备Prescott核心奔腾4处理器，2G双通道DDR2内存及SATA双硬盘驱动器，并集成了千兆网卡，可实现RAID功能。Dimension 4700则采用915G Express芯片组，支持DX9，最高可利用128MB系统内存，可选装PCI Express外接显卡。**市场参考价：8400/9999元起，4700/6199～7999元。**

三星"魔技"LCD 710V上市

近日，三星推出"魔技"系列产品中的LCD显示器710V。该产品体现了三星"时尚、简约、实用"的设计理念，具有超窄边框、一字形按键、内置电源等多种特点。在背面预留了螺丝及支架孔，用户可随意将其挂到墙壁或支架上使用。具备"魔亮"和"魔调"两大技术，并提供290cd/平方米的亮度，500：1的对比度，25毫秒全程响应时间，150度/120度可视角度，1280×1024的标准分辨率。**市场参考价：3899元。**



优派推出液晶显示器VX750

近日，优派（ViewSonic）推出了"超凡派"液晶家族成员——VX750。该产品采用飘浮形镂空底座，屏幕两侧配置了多媒体音箱，亮度达290cd/平方米，对比度500：1，具有16毫秒的超快响应时间。此外，还带有sRGB色彩管理技术和模拟/数字DVI信号双输入方式。**市场参考价：4999元。**

书生公司策略发布

6月16日，书生公司正式推出智能文档的全新技术，该产品不同于传统电子文档，是一种XML文档，除了具备纸张所有的特性外，还包含有高度结构化的XML信息、程序以及可执行的动作。对用户来说，不必关心如何操纵数据库，不用具备技术知识，通过使用智能文档就可建立与数据交互的各种管理应用。

华硕推出新品笔记本S300N



6月12日，华硕电脑正式推出一款为旅行人士度身打造的笔记本电脑——华硕S300N。在这款采用8.9英寸显示屏、全球最轻小的光驱内置式笔记本电脑（仅重1.28kg）中，集成了无线网卡、IEEE 1394接口、SD读卡器、MP3、移动DVD、一键刻录、一键录音等功能，为出行人士的工作和休闲娱乐提供了便利和应用保障。

IMU最新版本2.5推出

近日，北京数动时代公司推出新版本IM软件IMU（2.5正式版）。该产品的特点是能与QQ、MSN相兼容，所有账号全部登录后会显示如图的界面。最上方是IMU自己的好友列表，兰色是QQ的好友，绿色则代表MSN的好友。IMU还能

网融世界 创意中国

——第二届中国国际网络文化博览会即将开幕

■本刊记者 冰河

据悉，在国家有关部委的大力支持下，国家级、高层次、大规模的文化盛会——中国国际网络文化博览会继去年10月首次在北京成功举办之后，将于今年10月28日～31日在北京展览馆再度拉开帷幕。本届网博会将由我国文化部、科学技术部和北京市人民政府共同主办；信息产业部支持，中国电信、中国移动、中国联通、中国网通、中国卫星通信、中国铁通六大电信运营商联合协办；文化部孙家正部长亲自出任组委会主任，具体筹备工作由文化部文化市场发展中心等机构承担。

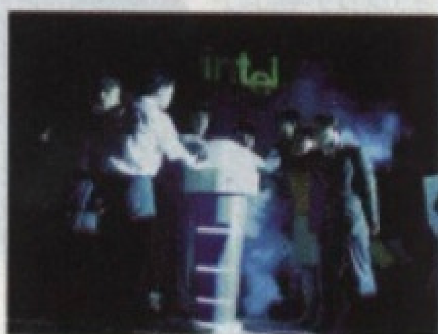
第二届网博会将以“网融世界，创意中国”作为主题，充分体现了政府部门在网络文化产业管理上的一种新思路：由监管为主、发展为主、服务为主、疏导为主——立足于网络文化的根本特点，为国内与国外、技术与资本、政府与企业、企业与企业、企业与个人之间搭建一个互动、互通的平台，并倡导在“创意”的基础上，开发具有自主知识产权的网络文化产品，从而使网络行业得到真正的“大发展”。同时，“网融世界，创意中国”的主题也标志着政府职能管理部门，将为推动中国网络文化事业的发展搭建一个优质平台，提供更多的支持和更好的服务，并同全行业从业者以及所有身在网络的民众一道，为中国互联网产业的健康发展和繁荣而共同努力。

去年10月23日～26日，由文化部联合国家有关部委，参照国际惯例和最新动向，在北京举办了高层次、大规模、国际化的首届中国国际网络文化博览会。首届网博会的展会和论坛吸引了来自国内和韩国、日本等地的近百家网络文化企业及40 000余名观众，向社会和业界充分昭示了中国政府对网络文化市场发展及管理的指导思想与主要政策；以网络视听、网络游戏、网络音乐、网络动漫和网上知识产权的保护等网络文化内容为主题，初步树立了中国国际网络文化博览会的品牌，促进了网络文化产业在中国的发展。

本届网博会将根据我国网络文化市场的发展特点，充分展示国内外网络文化市场的现状和发展趋势；以网络视听、互动娱乐、在线教育、连锁主题网吧等4个方面为重点，全力创造“互动、互利、共享、共赢”的全新网络文化发展空间，深刻、准确、细致地把握网络文化产业发展历程的脉搏，为我国互联网的整体推进建立一个新的基石。P

把MSN的好友分组信息也原封不动地照搬过来。这意味着用户只要登录IMU，就可同时与QQ和MSN上的好友进行交流，再也不用同时开着几个IM软件界面，在不同的窗口间切来换去了。

Intel力推支持PCI-E的i915/i925芯片组



6月21日，作为10年来最重大的电脑平台变化之一，Intel推出了i915G/P和i925X Express芯片组，提供了以往只有专业电脑才具备的音频、视频和其它功能。英特尔（中国）有限公司总经理杨旭先生表示，这些技术将催生新一代带有高清晰度视频、音频和无线连接的一体化“Hi-Fi”电脑。20余家国内外计算机系统厂商宣布，与世界同步发布并现场展示了他们基于新芯片组的系统；国内外著名的主板厂商，也展示了他们的最新产品（更多技术细节请关注本刊下期的“硬件评析”栏目）。

青云科技主板新品面世

6月22日，青云科技推出PX925X Pro-RW、PX915G Pro和PX915 Pro三款主板。3款产品均采用FSB 800MHz P4 Prescott/LGA 775处理器、PCI Express插槽，内置Realtek HD音效芯片和千兆及百兆双网卡芯片。其中PX925X Pro-RW支持4部SATA装置，提供8组USB 2.0接口，并支持IDE RAID 0、1功能；PX915G Pro内置3D显示芯片，性能基本与FX5200相当。

苹果推出PowerBook G4系列笔记本电脑

6月10日，苹果公司推出新款PowerBook G4系列笔记本电脑。该系列采用铝合金机身设计，具有速度更快的PowerPC G4处理器（高达1.5GHz），更快的图形性能（部分型号配置ATI Mobility RADEON 9700）及可用于刻录专业质量DVD的4倍速SuperDrive（DVD-R/CD-RW），并预装了AirPortExtreme 54Mbps 802.11g无线网组件。另外，该系列产品均带有数字生活方式应用程序套件iLife'04。

降价与促销

爱普生暑期送大礼活动

7月1日～9月30日，爱普生推出“买投影机，送数码相机”的暑期促销活动。促销期间用户凡购买一台EPSON EMP-730，即可获得价值1580元人民币的奥林巴斯新品数码相机C160一台。

华硕主板暑期促销

日前，华硕为了迎接暑期的到来，全线下调了旗下的高、中、低多款产品价格。调整后的价格如下：

型号	价格(元)	型号	价格(元)
P4P800 SE	1088	P4P800S SE	788
P4PE-X/TE	688	P4S800D	799
P4SP-MX	599	A7V600-X	688
A7V266-MX	588		

朗科MP3降价促销

从6月底起到7月15日，朗科公司举行促销活动。朗科C610型号128M液晶MP3价格，由原价999元下调至499元，朗科128M闪存式MP3价格，由原价599元下调至399元。此外，朗科两款优盘牌闪存盘——OSC128M、OSC64M的价格，也分别从原价559元、299元下调到现价399元、169元。

昂达炫音VX505促销

昂达电子近日宣布：炫音VX505 MP3/256MB在全国上市，以899元特价促

Macromedia携手中科希望 制定正版化新战略

■本刊记者 炎枫

日前，Macromedia在北京召开新闻发布会，宣布北京中科希望软件股份有限公司成为其中国业务总代理及“Macromedia中国教育总代理”。同时Macromedia还于现场展示了其最新的手机内容传输技Flashcast，并透露将于近期同国内手机运营商进行全面合作。会后记者针对中国用户关心的盗版、汉化问题，对Macromedia亚太区副总裁Peter O' Connor、大中华区总经理刘炽尧先生和北京中科希望软件股份有限公司董事长周明陶进行了采访。





《大众软件》：今年Macromedia将在抵制盗版方面采取哪些与去年不同的措施，打击盗版的对象是否会有改变？

Peter O' Connor：今年年底之前会在网上推出正版用户服务方案，提供培训、展示作品、推荐工作等一系列的服务，让用户体会到使用正版的好处——这只是一个实例。应当说今年最大的不同之处在于我们可以与中科希望合作，在中国市场进行正版化推广，为正版用户提供优质的服务。

《大众软件》：两家公司合作后，Macromedia产品的汉化速度是否会加快，相关的培训书籍是否能及时推出？

Peter O' Connor：我们的部分产品现在还没有推出汉化版，一些产品的汉化版一般会延迟3个月后推出，这并不完全是技术的问题。实际上我们很难估计中国的正版用户数量，以致于资金及精力是否优先投入会很谨慎，以后将视中国的正版用户数量及我们合作伙伴的努力而定。

周明陶：合作之后，培训书籍的推出速度肯定会加快，我们可从Macromedia得到最先的授权及技术资料。从我们自身而言，也希望Flash等产品的汉化速度尽可能提高，这不仅可让大部分用户用上最新的产品，也可在一定程度上促进产品在中国市场的正版化。



销。该产品采用Sigmatel3520解码芯片，可获得95dB的信噪比，支持USB 2.0接口。外观设计采用金属超细磨沙外壳，银白色机身：尺寸为70mm×31mm×17mm，重量28克（不含电池）。

联想扬天夏日促销活动

6月18日～8月31日，联想开展“扬天‘晶’彩‘无线’”促销活动。活动期间，联想扬天系列产品推出价格为6999元、8699元和9999元的M1920、M4030和M4700三款17"液晶电脑。凡购买任意一款扬天电脑，加599元人民币，送总价值为1200元的1个无线路由器和两个USB无线网卡。另外，购买扬天M2000和M4000系列机，送1台多功能一体机M710（墨盒需另购）；购买扬天M6002产品，送64M魔盘1个；购买除此之外的产品，送价值199元的商务旅行套装。

QDI百城万店大送礼活动

近日，科迪亚“QDI百城万店大送礼”系列活动第一波——“开门利市”正式启动。6月开始，在广州、南京、杭州、福州、北京、哈尔滨、济南、重庆、武汉、成都10个城市的渠道终端柜台、店面进行全新包装，以统一的店面装修展现全新的科迪亚形象；促销期间，凡在以上任何一城市的科迪亚产品销售店面或专柜，购买任何一款零售版主板产品，即可获赠科迪亚键盘1个。礼品有限，先到先得。

贝尔金产品降价促销

6月底到7月31日，贝尔金在上海和北京共200家零售店开展促销活动。无线键鼠套装降至299元，并送价值80元的电脑保洁纸巾；光电键鼠套装降至130元，机械键鼠套装降至81元，并送可口可乐1罐。



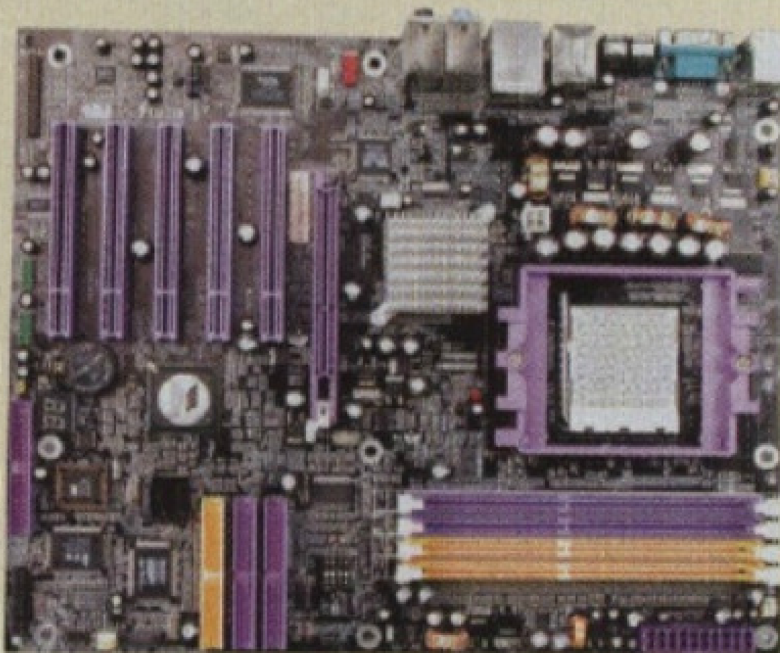
7月19日，蠕虫病毒（Worm.BAT911）将发作。该病毒通过计算机中没有密码口令的共享文件传播。它以扩展名为.bat的文件形式进入C盘，从而锁定C盘的共享驱动器；搜寻和移动网络中的VBS，删除在C:\Windows、C:\Windows\System、C:\Windows\Command和C:\下的文件，并通过互联网自我复制到其它未受感染的计算机上。

7月24日，蠕虫病毒阿芙伦（Worm.Avron.c）将发作。它是一个由VC写的Windows程序，用UPX加壳压缩，大小为32 766字节，脱壳后约为76k。主要通过邮件、局域网、即时聊天工具ICQ、IRC、Kazaa等途径传播。通过邮件传播时，会利用IFRAME漏洞使未升级IE的用户在预览邮件时被感染。病毒感染系统时，会修改注册表的启动项HKLM\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run，使之能在下次系统启动时仍能被激活。

7月25日，蠕虫病毒硬盘杀手（Worm.OpaSoft）将发作。该病毒用PECompact压缩过，运行时把自身复制到系统目录下，并修改注册表。该病毒利用Win9X系统的一个漏洞（详情和补丁请参考：http://www.microsoft.com/technet/security/bulletin/MS00-072.asp），可在局域网内迅速传播；即使共享的文件夹设有密码，病毒也能访问。如果是WinNT系统，病毒则通过共享文件夹传播。

7月26日，文件型病毒（Win95.CIH）将发作。该病毒将自身代码存放在硬盘受染文件的可用扇区内，因此文件长度不会增加，从而达到隐藏的目的。它利用软盘、CD-ROM、Internet、FTP下载、电子邮件等途径传播，但只影响Win95/98系统。病毒进入内存后，会截取Installable File System（IFS）以便感染所有扩展名为.EXE的可执行文件。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。



厂商： 硕泰克科技（Soltek）
上市： 2004年7月
售价： 不详
附件： 驱动光盘、说明书
推荐： 高端DIY爱好者和游戏发烧友
咨询电话： 010-62969052

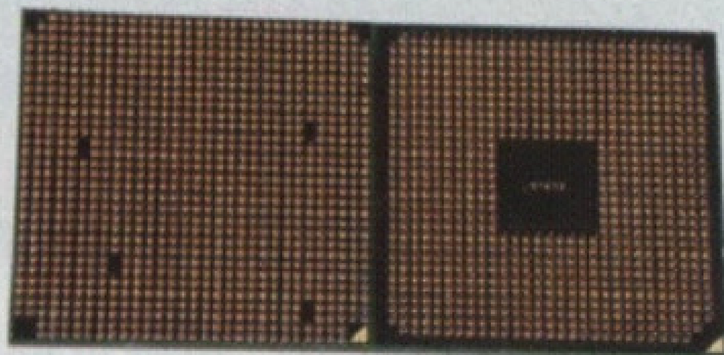
炫目度：
口水度：
性价比： 未知



魔之左手

殊途同归——硕泰克K8T800 Pro主板

为了与强大的Intel抗衡，争夺更大的市场份额，AMD的64位处理器不断变更规格，除主频、缓存、内存控制器的差别外，甚至还为面向中端的Athlon 64专门设计了754针接口。可是，为保证主板和芯片组厂商的利益，还存在着与Athlon 64 FX和Opteron一样使用940针脚的Athlon 64，面向个人市场的AMD 64位处理器一度在型号上显得比较混乱。



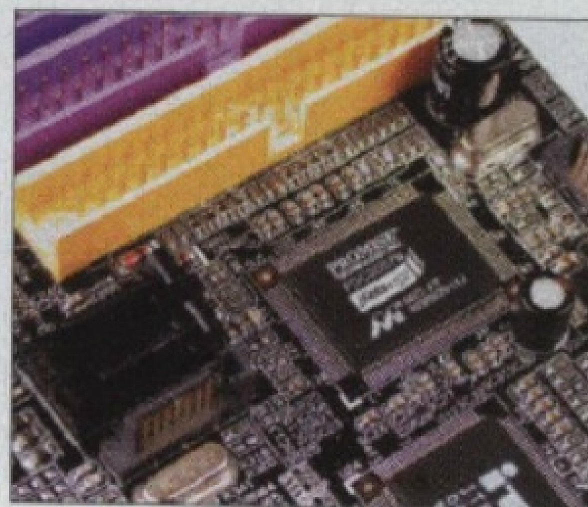
940接口（左）将仅用于专业CPU市场，754接口则面向低端，可安装未来的32位CPU。

使用Socket 939接口的Athlon 64也许就是解决目前混乱局面的希望，从AMD的产品计划看，中高端的Athlon 64和Athlon 64 FX都将采用这一新接口，以便于面向专业市场、支持多路并行的Socket 940 Opteron彻底分离。由于生产工艺的进步，新核心成本甚至低于以往的Socket 754 CPU，因此后者唯一的希望就是更低端的市场——AMD未来的32位处理器"Value"。为了迎接Socket 939产品，芯片组和主板厂商已作好了充分准备，硕泰克K8T800Pro 939主板便是其中一款。



VIA的K8T800 Pro北桥

K8T800Pro 939采用VIA的K8T800 Pro芯片组，安装了VT6122千兆网控制芯片、支持6声道输出和SPDIF的ALC 650芯片、Promise PDC20579 RAID芯片、VT6307 IEEE 1394芯片等外部功能组件，使其成为一款配置相当豪华的全能主板。



PDC20579，可在Windows系统中控制其RAID阵列的构成。

K8T800Pro 939有4个DIMM插槽，支持双64bit DDR400（当然这取决于CPU的内存控制单元），还提供了1个AGP 8×槽和5个PCI槽；8237南桥和PDC20579芯片共提供了3个ATA 133和4个SATA 150接口（两对SATA接口均支持RAID 0/1）。这款主板全部采用彩色插槽，易于分辨，板上还集成Debug功能，对于DIY爱好者相当有帮助。

测试采用Athlon 64 3400+（主频2.2GHz，FSB 200MHz，1MB缓存）、Kingmax DDR400 256MB×2、RADEON X800 Pro 256MB显卡、WD1200JB硬盘；采用英文Windows XP专业版+SP1，安装VIA 4 in 1驱动 4.51、ATI催化剂4.6版驱动。

测试成绩表

项目/产品		SL-K8T800Pro 939
Sisoft Sandra Pro 2004		
CPU BenchMark (MIPS)	Dhrystone ALU	9190
	Whetstone FPU/iSSE2	3470/4534
CPU Multi-media Mark	Integer iSSE2 (IT/s)	16418
	Float iSSE2 (FLOPS/s)	21657
内存带宽Int Buffered iSSE2 (MB/s)		4800
内存带宽Float Buffered iSSE2 (MB/s)		4795
ZD Winstone 2004	ZD Business Winstone 2004	23.7
	CC Winstone 2004	30.1
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	41
3DMark2001 Pro SE	默认设置	22193
3DMark03 330	默认设置	9555
QuakeIII v1.32 DM6	Fastest 640X480	438.7
	HQ 1024X768	381.2

配合Athlon 64 3400+，这款主板表现出了相当强劲的性能，它无疑将是未来Socket 939处理器相当理想的搭档。



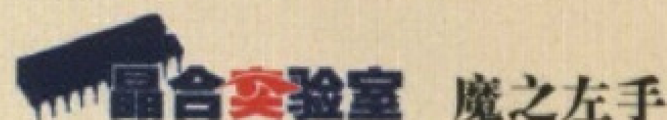
工程师点评

硕泰克K8T800 Pro 939主板和Socket 939 Athlon 64的表现都相当出色，是非常适合游戏玩家的高端组合，而价格和市场推广力度将是决定其市场前景的关键。



厂商：航嘉企业（Huntkey）
上市：2004年6月
售价：260元
附件：双头电源线
推荐：追求稳定的中端DIY用户
咨询电话：0755-2673900

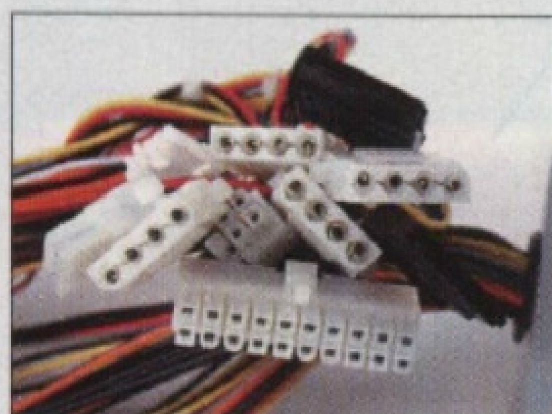
炫目度：
口水度：
性价比：羊 羊 羊 羊



魔之左手

与时俱进——航嘉冷静王钻石1.3版电源

随着Prescott核心P4、NV40显卡等大功率配件的不断推出，加上Athlon 64、SATA硬盘及其RAID等设备逐渐普及，原有的PC电源在供电能力和输出设计等方面已很难应付这些新产品。尽管BTX标准逐渐走近，但很多厂商还是在ATX基础上推出了针对特殊需求的电源产品。航嘉的“冷静王”系列电源曾以出色的静音设计受到不少用户的青睐，现在航嘉又在此基础上推出了冷静王钻石1.3版。


充裕的接口和连线

冷静王钻石1.3版是一款符合最新ATX 12V 1.3版标准（ATX 12V在ATX 2.03版基础上提升了12V输出能力，而ATX 12V 1.3版则进一步提升了12V输出电流）的电源，提升了12V和3.3V的输出能力，以满足CPU、硬盘和显卡等设备越来越苛刻的需求，并增加了一根带有2个SATA硬盘专用电源接口的输出线。这款电源5大1小的4针接口位于3根独立的电源线上，便于用户布置连线。



较透明化的输出能力标注，参考这一标注，可看到有些所谓的300W、350W甚至400W电源到底是什么水平。

从输出规格来看（见右上表），冷静王钻石1.3版与ATX 12V相比，+5V输出有轻微下降，+12V电流则提高了一些。它采用底部大直径风扇和背面镂空设计，在ATX机箱中风扇恰好位于CPU顶部，可将CPU附近的热空气通过电源背面抽出机箱。由于采用了12cm的大直径7叶调速风扇，因此在保证风量大于22CFM的同时，它在轻负载时的噪声仅有28db，满载噪声也仅有35db（实际使用中很难达到“满载”水平）。

这款电源标注了持续稳定工作输出功率（也可说

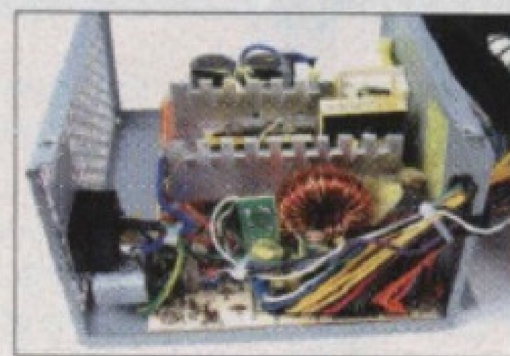
ATX 2.03和ATX 12V电源规格表

	符合ATX 2.03标准的300W电源		符合ATX 12V标准的300W电源	
输出电压	最大输出电流（A）	峰值输出电流（A）	最大输出电流（A）	峰值输出电流（A）
+12V	12	14	15	18
+5V	30	/	30	/
+3.3V	20	/	28	/
−5V	0.3	/	0.3	/
−12V	0.8	/	0.8	/
+5VSB	1.5	2.5	2.0	2.5

注：峰值输出值只能维持很短时间，最大输出值才能表现长期稳定工作的能力。

是真实功率）及+5V加+3.3V、+5V加+3.3V加+12V的额定输出功率（实际使用中这几种输出互相制约，因此总功率不可能是其输出能力的算术和），这种标注方式在目前的市场中很少见。

该产品内部用料很实在，采用无源PFC，符合3C标准，其内部各种元件布置得非常紧密；滤波电路采用了2颗680μF、200V的大型电容；散热片相当厚实，但因为鳍片角度和面积都较小，因此总散热面积并不算大。


内部绕匝紧密的大型线圈

测试系统中采用了P4 3.0GHz、875P主板、512MB内存及RADEON X800 Pro显卡，并安装有1块IDE硬盘、2个SATA硬盘及1台光驱，在此基础上测量其实际输出电压。安装这么多设备后，这款电源仍留有一些可用的输出接口，且除串行硬盘采用同一根电源线外，其他电源接口均为单独连线，这对于保证每个设备的稳定运行有很大好处。

冷静王钻石1.3实测电压

电压标准（V）	+3.3	+5	+12
实际电压（V）	+3.362	+5.263	+12.250

晶合实验室测试联盟



工程师点评

作为一款中端产品，尽管冷静王钻石1.3版标称功率并不很高，不过因为采取的是实际输出能力的标注方法，因此其能力值得信任。



厂商：中北高科机电公司
上市：2004年6月
售价：380元
附件：音频连线、说明书
推荐：喜爱音乐但囊中羞涩的玩家
咨询电话：800-810-0141

炫目度：
口水度：
性价比：



2.0书架箱新锐——轻骑兵SB2000

轻骑兵SB2000是一款传统的2.0木质音箱，它和漫步者R1900 II 在设计思路、外观上都十分相似，加上更具竞争力的价格，对囊中羞涩的音乐爱好者来说的确是利好消息。



做工精致的箱体

SB2000重量不轻，做工较踏实，外观属于传统类型：深色基调，箱体侧面喷涂棕色钢琴漆，整体风格稳重而典雅，无形之中通过视觉影响心情，让使用者能静下心来聆听。它的面罩做工不够精致，从美观角度出发，揭开面罩使用感觉更好。

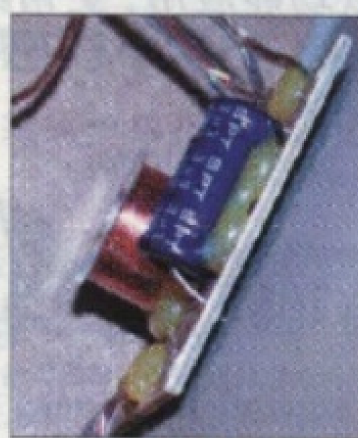
SB2000在扬声器的采用上比较谨慎，我们可看到它在性能和成本之间的平衡。它的低音单元使用5.25英寸纸盆喷涂式扬声器，和R1900 II 经过改良的羊毛盆相比，音色更“硬”，但由于其物理刚性较强，回放中低频时会拥有更强劲的力度。该低音单元采用大型磁钢和专门的磁路设计，因此我们认为把音量稍微放开一些，更有利于它的表现。高音单元采用1英寸丝绢音膜扬声器，丝绢音膜和普通硬质金属振膜相比，音色柔和，高而不尖，总体来说和低音纸盆组合较合适，音色不会像R1900 II 那样偏柔。



放大器电路

SB2000采用经典的后置倒相式设计，箱体为中密度板制造，实测背部面板厚度为11mm，资料显示侧面板厚度达到28mm，箱体具有相当质量，能有效防止谐震产生。主箱后部提供了额外的线路输出（Line-Out），可方便地接驳功率更大的输出设备（如家庭影院等）。

SB2000的运放部分采用F4558这款常用的运放芯片，与之相搭配的是4片TDA2030A功放芯片，并使用了4颗4700uF的滤波电容，总容量超过R1900 II 的13 600uF。这款音箱采用北京恒润的50W变压器，但并不足以为其提供30W × 2的最大输出功率，轻骑兵在变压器的选择上需要改进。SB2000使用了分频器，由电感线圈和聚丙烯电容组成。分频器对音质影响甚大，低端音箱往往只是串联一个电容用以保护高音扬声器，却也称为“分频器”，但效果和SB2000使用的分频器有很大差别。



分频器

试听时我们选用《惠威测试碟》（综合）、《极品人声精选》（人声）、《辛德勒的名单》（提琴）及数首具有代表性的单曲作为音源。SB2000的高频相当细腻，风格上和R1900 II 有异曲同工之妙，但其上探能力更强，频响测试能听到16000Hz以上。SB2000在细节方面的解析力给我们留下深刻印象，这是一款适合聆听弦乐的音箱，长时间使用人耳也不会感到疲劳。中频是人耳最敏感的区域，SB2000表现较出色，解析力很好，亮丽、通透，对《极品人声精选》试音碟的演绎很到位，它的风格不像R1900 II 那般温暖顺滑，但还算耐听。相对于R1900 II 来说，SB2000的中频属于比较中性的一类，应该适合大多数人的口味。

SB2000的低音功率并不很大，低频方面下潜深度不够，但还是有可圈点之处，它很严谨地做到尽可能小的音染，虽然采用倒相式设计，但速度感还算不错。在游戏、视频等应用里，SB2000的低频能很好地烘托氛围，对于那些不喜摇滚风格的用户来说，SB2000的低频并没什么不好。



工程师点评

轻骑兵SB2000在较低的价位，提供了一个相当不错的专注于音乐欣赏的选择，各方面表现都比较良好，性价比很突出，适合喜爱传统书架箱的一般用户。





2004暑期 主流品牌家用电脑欣赏

相关产品详细介绍参见本期“硬件评析”栏目的横向评测专题






① 方正 卓越影音王N-8500
② 惠普 Pavilion a536cl
③ 紫光 新视线6020A
④ 戴尔 Dimension 4700（系列）
⑤ 方正 飞跃6000A-3500
⑥ 联想 天骄E 3011T
⑦ TCL 海盗6280

记者手札

在这篇专题写到一半的时候，笔者的电脑硬盘意外损坏了，这给笔者以不小的打击。

第一次进网吧是什么时候已经忘记了，应该是1999年左右。网吧里几乎所有人都在联线对抗《星际争霸》，还有个别人在玩《仙剑奇侠传》。那时的网吧里常常装一些五花八门的新游戏，比如《极品飞车》、《决战朝鲜》、《三国群英》之类的热门游戏。那时CS还没影儿呢，大家玩得最多的是《三角洲特种部队》，全是局域网对战，十几个陌生人一招呼，就都加入进来。那个游戏中，武器射击时是隐约显示弹道轨迹的，一次笔者匍匐穿过一个战壕，看到头顶上敌我双方激烈射击时的枪弹轨迹交织成一张密集的火力网，觉得肾上腺素一路飚升。

后来在IT媒体谋得一份工作，陆续听说一些同行之前也曾开过网吧，就很好奇，猜测他们一定是网吧经营不善，所以才改行当了编辑吧。

网吧刚出现时，我并不认为它有多神奇，感觉它不过就是街机厅的变种。游戏还是游戏，只是平台不同了。而且当时就感到同等面积下开网吧的成本是高于开街机厅的。

从感性认识上说，什么叫"黑网吧"？怎么个"黑"法？我是再心知肚明不过了。早先在北京永定门火车站一代，有一家店，门上挂块牌匾，上面赫然写着"XX饭馆"几个大红字，进去一看，却是别有洞天的一个街机厅。笔者经常逃课……哦不，经常在下课之后进去消磨时光。总觉得年轻人都有一股子莫名的惆怅，这惆怅感非要靠消磨时光才能暂时忘却……我相信任何一个泡过街机厅或网吧的年轻人都有过这种体会。

不过感谢老天爷，那时还没有视频聊天这种东西……

生铁
post-boy@popsoft.com.cn



网吧凶猛？

——记“中青网协全国网吧生存状况调查”

■本刊记者 生铁



网吧凶猛？

关于“网吧”这个话题，我们还能说些什么呢？

它不过是“邓丽君歌曲是否靡靡之音”、“喇叭裤是否浪费布料”、“电影杂志是否该登接吻照片”、“电子游戏是否电子海洛因”等种种话题的又一次重复。一个话题的重复，不仅无趣，还催人疲倦。

可另一方面，我又知道它是个好话题。因为，它触及了当下千百万网民的痒处；它触及了无数网吧小业主的切身利益；它还触痛了天下父母的心——是啊，毕竟，有人肯站出来替网吧辩解，可如果他们的孩子因为贪恋上网、耽误学业进而找不到工作时，又有谁会站出来替一个待业青年辩解？即使有无数人站出来替他辩解，又怎抵得上一纸文凭好使？

这不是盲目的牢骚。无论我们的社会对一个新生事物的发展做出任何一种选择，那么，我们必然会冒风险，必然会牺牲一些人或多或少的利益。而这种牺牲对于社会中单独的个体来说，它都将是沉重的。我们的社会该对“网吧”采取一种什么态度？政府考虑的也许是社会的长治久安，社会学家思考的也许是社会能量的聚集和耗散之间的关系，这都是大利益，大取舍。但涉及到了个体的网民、网吧老板和家长，这就是关乎个人生存的问题——这里还且不提那些因“误交损友”而遭遇不幸的少女网民。



网吧凶猛？

2004年2月，国务院办公厅转发了《文化部等部门关于开展网吧等互联网上网服务营业场所专项整治意见的通知》，这标志着在全国范围内展开网吧专

中国青少年网络协会

全国网吧生存状况调查

（“★”号的项目为多项选择）

1. 网吧拥有的电脑数量是？

选项	比例	票数
30台~60台	48.63%	283
30台以下	20.96%	122
61台~100台	19.76%	115
101台~200台	8.25%	48
201台~300台	.86%	5
300台以上	1.55%	9

2. 平均每台电脑的占地面积是？

选项	比例	票数
2平方米以下	18.38%	107
3平方米以上	14.78%	86
2~3平方米	66.84%	389

3. 您网吧拥有的各种配套设备包括？★

选项	比例	票数
打印机	28.69%	167
扫描仪	27.15%	158
刻录机	23.71%	138
软驱	42.78%	249
视频摄像头	89.69%	522
其它	4.47%	26

4. 您网吧的电脑更新速度是？

选项	比例	票数
1年一次	20.79%	121
2~3年一次	23.37%	136
3年以上	9.45%	55
半年一次	8.08%	47
1~2年一次	38.32%	223

5. 您的网吧拥有技术维护人员的数量？

选项	比例	票数
1~3名	76.98%	448
4~5名	9.11%	53
5名以上	4.12%	24
没有	9.79%	57

项治理行动的开始。党中央和国务院对网吧管理问题十分重视，温家宝总理、李长春等国家领导人也都对网吧的管理工作作了重要批示。

2004年4月，网络文明工程组委会宣布，6月18日将在北京召开首届“2004中国网吧经营发展高峰论坛”。本届论坛的主题是“诚信守法、共建绿色网吧”。这一主题体现出一种具有行业建设性的思维趋势。对于网吧问题，原文化部副部长、网络文明工程组委会副主任兼秘书长徐文伯这样对记者说：“网络是一把双刃剑，它是一种科技成果，是人类发明的工具。但是这种科技成果如果没有人类智慧、文明、理智的驾御，也会伤害到人类自己。网络的问题其实是我们人类自身在科技发展时代所面临的思想、道德、文化冲突的集中反映。网吧问题只是网络负面影响的一个突出点，并不是网络问题的根源。即使关掉网吧，也不能从根本上解决网络文明建设的问题，网吧不是人们唯一的上网场所。关了网吧，那么单位、家庭上网的计算机怎么办？网吧难道对不良网络内容的制造也要负责吗？作为网民上网的场所，网吧有它存在的价值和意义，不能因噎废食。网吧问题不能等同于网络文化问题。”



原文化部副部长徐文伯对网吧行业有着客观冷静的看法。

就在6月17日，网吧高峰论坛召开的前一天，由中国青少年网络协会主办，中青赛网（北京）科技有限公司承办的“全国网吧生存状况调查”活动在经过两个月的调查后推出了自己的第一份调查结果。

在这为期两个月的调查过程中，本刊一直对这一调查保持了很高的关注度，记者也就此事与中国青少年网络协会进行了接洽。这一活动也迅速得到了全国各地网吧联盟及网吧业主们的热烈响应。在短短两个月中，共收回有效问卷700多份。调查形式除去问卷以外，还包括论坛的自发议题讨论、实地调查和UC语音调查等方式。

在网上调查问卷填写时，你会看到一些直接涉及到网吧行业经营和管理细节的问题，例如：您的网吧每年共向各管理部门交纳多少税务及管理费用？您的网吧从2004年5月1日开始所交纳的可提供发票等凭据的各种管理费用或罚款共计多少元人民币？其中各项附加的管理费用及罚款明细（收取单位、原因、金额、有无票据及交纳后是否可保持交纳前的做法）等。



中青网协官方网站上的网吧生存状况调查页面看起来很醒目。



网吧凶猛？

在6月17日调查结果公布当日召开的“中国青少年网络协会青少年上网服务场所工作委员会筹备工作会议”上，来自各地网吧业主的9名代表，自费赴京参加了这一会议。在会议上，他们与中国社科院、文化部、公安部、国家广电总局等国家部委的领导以及业内知名人士一同就网吧行业存在的问题进行了探讨。其中一些业主的看法相当尖锐。

来自江西的一位网吧业主告诉记者，“蓝极速事件”发生后，他为了避开可能发生的不良事件，将网吧迁到上网人员素质相对高一些的当地大学城内经营。《互联网上网服务营业场所管理条例》颁布后，他又根据相关规定，将网吧转移到离学校200米以外的地段经营。搬过去后发现生意很差，原因是大学城所在地的当地住户（包括一些村领导干部）开了一些隐蔽的黑网吧。在这些黑网吧被举报并被管理部门查抄后不到半个月，就又一次死灰复燃。另有一些人利用关系，在“200米”的概念上做手脚，使自己的网吧能够离学校校门更近一些，这直接关系到一个网吧经营的情况。

来自湖南的网吧业主代表针对《互联网上网服务营业场所管理条例》的内容，对地方管理部门收费的合理性提出了自己的质疑。而在谈到连锁网吧经营的时候，他对记者说：由于各种原因导致的网吧市场的不规范，使得投资企业不愿对这一行业注资，而行业的发展和控制不能很好地协调，势必会造成行业的恶性发展。试想一个地区有400多家网吧集中在一起，那么业主们所能做的只有降价竞争和吸引更多的人来上网，而未成年人不允许进入网吧又怎么能够实现呢？由于网络环境的开放，上网用户浏览黄色网站的事情防不胜防，看到有人在浏览这类网页，网吧管理员也只能提醒和劝告用户，网吧本身不具备执法权，而且只要浏览过一次黄色网站，电脑系统中就会留下历史记录（这一记录是被要求保留3个月不允许私自删除的）。即使网吧经营者制止了这一行为，但被查到了还是要接受管理部门的处罚（通常是数千元及一到两台电脑）。

不少业主还提到公安部门指定安装的监控软件和文化行政部门指定安装的监测软件相互不兼容导致系统不稳定的情况。业主们反映的问题面相当广泛而尖锐，从上层管理条例深入到网吧经营细节的方方面面，仅靠一个专题无法尽述。

在这次会议结束前，网吧业主的代表宣读了由他们参与完成的《网吧行业自律公约》草案。

主持这次网吧生存状况调查的中国青少年网协项目部主任邵德海介绍说，这次会议的主要目的，一是形成符合现阶段网吧实际情况的可行性建议，为政府主管部门的管理提供参考；二是促成政府部门、网吧行业协会及社会知名人士三方共同组成一个行业自律组织（即"青少年上网服务场所工作委员会"），并希望它能起到改善网吧生存环境、全面推动网吧行业健康有序发展的作用。



网吧凶猛？

在这份中青网协全国网吧生存状况调查报告中，虽然调查中收集到的统计数据还不能对全面了解网吧行业起到以点代面的作用，但报告中的分析部分还是充满了闪光点，也说明了很多问题，相信它足以引起我们的思考。

第一部分　网吧对国家和社会的贡献

1、网吧对国家经济的贡献

根据调查结果，一个40台电脑规模的网吧，不包括自己获得的利润，一年下来交纳各项合理、不合理的费用支出超过10万元，则全国网吧按11万家来计算，网吧为社会各环节直接贡献超过110亿元人民币。考虑到目前黑网吧所占比例不小，而且在某些地方甚至呈迅速增加的势头，则网吧为社会直接贡献将至少超过150亿人民币。而网吧还带动了电信、电脑设备、软件系统、餐饮、游戏、电子竞技等一系列产业的发展。

相比之下，网络游戏去年的营业总额也才不到20亿人民币。

2、网吧对解决中等及以下学历劳工就业的贡献

根据调查结果，11万家网吧，直接解决的就业范围包括：约22万名投资人，约23.2万网管人员，约46.4万服务员（包括收银员），总计解决约91.6万人的直接就业问题。网吧行业还间接解决了包括饮料食品公司、快餐公司、电脑厂商、软件公司、游戏公司等众多环节的就业问题。如果再加上黑网吧，则解决就业人数估计超过150万人。

6. 您网吧的平均收费标准是？

选 项	比 例	票数
1~2元/小时（含2元）	70.62%	411
1元/小时	20.79%	121
2~3元/小时（含3元）	6.70%	39
3~4元/小时（含4元）	1.55%	9
4~5元/小时（含5元）	.17%	1
5元/小时以上	.17%	1

7. 在网吧目前的经营成本中，要交纳的各项管理费用占总成本的？

选 项	比 例	票数
10% ~30%	22.51%	131
10%以下	7.90%	46
30% ~50%	32.13%	187
50% 以上	37.46%	218

8. 您网吧的月平均利润是？

选 项	比 例	票数
10000~20000元	5.15%	30
20000~30000元	1.55%	9
3000~5000元	24.74%	144
30000元以上	2.92%	17
3000元以下	54.81%	319
5000~10000元	10.82%	63

9. 您的网吧是否已经拥有会员体制？

选 项	比 例	票数
否	19.24%	112
是	70.96%	413
准备发展或正在筹备中	9.79%	57

10. 您现在已经拥有的会员规模？

选 项	比 例	票数
1000~1500人	2.06%	12
1500~2000人	1.37%	8
2000人以上	1.89%	11
500~1000人	11.34%	66
500人以下	83.33%	485

11. 您的网吧是否拥有政府相关部门颁发的"三证"：即《省公共信息网络安全合格证》（公安部门批文）、《工商营业执照》（工商局办理的营业执照）及《文化经营许可证》（文化部颁发）。★

选 项	比 例	票数
拥有《公共信息网络安全合格证》	91.58%	533
拥有《工商营业执照》	90.38%	526
拥有《文化经营许可证》	91.58%	533
都没有	3.26%	19

12. 您现正在经营的上网营业场所使用的操作系统是否为正版软件？

选 项	比 例	票数
不是	67.01%	390
是	32.99%	192

13. 您的网吧是否已购买了"网吧计费"业务管理系统？

选 项	比 例	票数
不是	26.12%	152
是	73.88%	430

14. 您的网吧是否已购买了"网吧反黄、反黑"等安全监控管理系统？

选 项	比 例	票数
不是	18.56%	108
是	81.44%	474

15. 您的网吧是否拥有符合《公共娱乐场所消防安全管理规定》的防火设施和疏散通道？

选 项	比 例	票数
不是	2.75%	16
是	97.25%	566

注：服务员数量是按业界惯例（技术员：服务员=1：2）计算出来的。

相形之下，网络游戏产业总就业人数也不超过20 000人。

3、网吧在上网服务场所中所占比例

据2004年1月份第十三次CNNIC互联网调查结果来看，国内网民总数为7950万，上网计算机总数为3089万；网民平均每周上网13.4小时（即每天约2小时）；在网吧、网校、网络咖啡屋上网的网民占20.3%。

据2003年初文化部统计，全国正规网吧有11万家。按平均每家40台电脑计算，则共约440万台电脑。据网吧业内人士统计，每台电脑平均每天最少曾为3个人提供上网服务，则基本上每天来网吧上网的网民约1320万/人次。考虑到一是国家规定，正规网吧电脑台数应不少于60台；二是相当比例（约44%）的网吧依然24小时营业，这说明1台电脑1周服务的人数还可能超过6人；三是尚存较大比例的黑网吧。这说明，在网吧上网的网民比例远远大于20.3%。



2004 中国网吧经营发展高峰论坛在京举行。


中国青少年网协的工作人员在对调查收回的数据进行繁杂的收集整理工作。

其实从另一个侧面也可以估算出来，在国内较发达地区，10岁以上的孩子上网已经是常事。如果学校里的电脑设备比较充足，那么数亿青少年都将加入上网人群大军中，则中国的网民决不止7950万人。至于结果为什么并非如此，估计有两方面的原因，或者是学校的电脑设备数量远远达不到满足学生上网需求的地步，或者是这些上网的学生根本无意填写CNNIC的调查表。不过考虑到学生在学校上网并不受家长和老师的反对，则前一种情况更有可能。

这就有可能说明了一个问题，即网吧在上网服务场所中肯定占据非常重要的地位。而且据调查，在网吧上网的很多未成年人，他们并不希望家长知道自己在网吧上网，而他们很多人也没有身份证，即使获奖也很难去领奖，因此，基本上他们很少会填写CNNIC的互联网调查表，则未成年人上网人群比例和网吧在上网服务场所中的重要地位将难以体现出来。

4、网吧对青少年的影响

据调查，一个地区的网吧，除了靠近大学和外地打工者、白领聚集的地方，其他大多都需要吸引未成年人进入来谋求生存。而网吧到底给未成年人带来了什么，这就是我们要研究和关注的问题。曾几何时，电视是精神鸦片，邓丽君的歌是靡靡之音等说法都曾经流传过一时，事后证明并非那样，那是技术、文化和社会环境发展到一定阶段的必然产物，只要家长和社会善加引导，副作用很小，反倒都成了生活的一部分。

目前，中国人均国民生产总值刚刚超过1000美元大关，而据银行统计80%的财富集中在20%的人群手中，这就说明，大部分家庭是无力承担一次性出资4000元以上购买电脑再加上网的费用。而对于这些家庭的孩子，学校和网吧是最有可能接触到网络的地方。不过，前面已经描述过，学校的电脑设备肯定远远不能满足孩子上网的需求，那最可能的地方就是网吧了。

在与各地网吧业主交流的时候，很多网吧业主都反映，大部分孩子即使上网，也都很有自制力，并且不少电脑操作水平很高，比很多学校老师要熟练得多。在国外有个说法，15岁还没成为黑客，则此生无望成为黑客。这其实说的就是电脑操作能力从小培养的重要性。现在的社会已经是信息社会，电脑水平已经成为人才的基本要素，所以，我们应该在孩子最容易接受新鲜事物的阶段、以寓教于乐的方式让孩子学会电脑技能，这对他们未来成长成才非常重要。

对大部分孩子来说，网吧还是收费低廉的娱乐场所。目前，能提供给孩子玩的地方太少了，而且，过重的学习负担和精神压力使得不少孩子患有程度不同的精神疾病，游戏其实已经成为很多孩子的乐土了，适当的放松和宣泄对孩子未来塑造良好的性格非常重要。

当然，鉴于游戏容易使孩子上瘾，互联网上一些不良信息也会给上网的孩子造成困扰，则关键的问题就在于我们如何为孩子提供良好的上网场所，如何提供良好的信息服务内容。

5、网吧是中央和地方之间进行信息沟通的重要桥梁

任何事物都有其两面性，网吧也是如此，关键是如何发挥其正面作用的问题。

在信息时代，网吧承载着信息在地方和中央之间迅速传递的重要桥梁作用。国家各项政策的落实情况，可以很容易地通过网吧来得到，而网吧也可以成为宣传国策的重要窗口。一些地方上存在着的封锁消息、欺上瞒下的行为，当地的网民也通过网吧来举报这种行业。

第二部分　国内网吧行业的现状

1、网吧目前已成微利甚至亏损行业

据调查统计，网吧每小时收费在1元的占20.79%，1～2元（含2元）的占67.01%，2～3元（含3元）的占6.7%，3～4元（含4元）占1.55%。也就是说，每小时2元及以下的已经占了87.8%。做过网吧的人可以了解，这个价钱大部分地区只能保底，只要出个什么风吹草动，就很有可能亏本。

据调查统计，网吧每月利润3000元以下的占50.17%，3000～5000元的占24.74%，5000～10 000元的占10.82%。考虑到设备折旧等因素，不得不说，很多网吧已经处于亏损的边缘。

据调查，在拿到了批文的全国10家连锁网吧经营企业中，半数网吧业务已经停滞。而社会上曾经流传一时的千亿元市场蛋糕的话题也不再有人提起。各地的单店网吧，包括一些地方性连锁的网吧，除非是电信运营商自己做连锁，否则80%以上一般都是惨淡经营，目前在相关网站和论坛里，到处都是转让网吧、贱卖电脑等设备的广告。

从目前这个趋势来看，网吧这个行业已经很危险，如果不对其施以援手，则很有可能整个行业崩溃，这样将会对国民网络技能的普及造成很大的伤害，对国家经济和就业问题也将产生不小的影响。

2、黑网吧的类型及发展趋势

经调查，目前的黑网吧类型大概分3种：

（1）一种黑网吧，产生于地方职能部门的不作为或朝令夕改；或者既不给许可，但也不说不允许；或者由于随意推翻自己曾经颁发的合法许可，造成从业者不得不一次次重复的申请许可。在申请被核准的空档期，他们就成了黑网吧。

（2）一种黑网吧，只顾自己赚钱，不愿承担任何社会责任，这种黑网吧集中在城乡结合部甚至居民小区里，条件比较简陋，容易发生危险。

（3）一种黑网吧是各种有背景的人开的，目前呈越来越多的发展趋势，网吧发生的很多问题都是出在他们身上，因为他们关系网很强，每次整顿行动总能事先得到信息，即使偶尔被抓，也很快就没事了，这样就导致他们的经营行为无所顾忌。这种黑网吧还造成非常严重的负面示范影响。

据调查，在目前政策的高压之下，第二种黑网吧越来越少，但第一种和第三种黑网吧则越来越多，其中尤以第三种为甚，更多时候，第三种黑网吧都有地方管理人员的直接介入，而此类黑网吧即使条件不符合，还非常容易获得合法执照转为正规网吧。这给其他网吧带来的冲击非常大，并严重降低了国家法律法规的严肃性和政府的公信力，并使得整个行业都更倾向于与权结合。

在这次调查中，很多网吧业主提供的资料证明了这一点，而且，尽管文化部公布了举报电话，但一是该电话只是录音电话，既让举报者很难知道处理结果，处理起来也不如文字材料容易；二是文化部负责此项工作的网络文化处总共只有3人，肯定处理不过来。所以在此建议，能否将此项工作交给第三方机构，筹建网上举报中心，由第三方机构做第一次筛选核实，然后再汇总反映到文化部相关部门。这样既能减轻文化部主管部门的工作压力，又可以提高处理举报黑网吧的工作效率。

3、各地在落实针对网吧的相关政策时一些值得商榷的地方

（1）与网吧安装实名系统、监控系统有关的问题

●一些地区，早早就把实名系统、监控系统的费用以产品的名目收上来，却迟迟不给安装相关软件，一些地区安装的软件经常死机，导致网吧无法正常营业。现在不少地方行政部门的做法是：只要花钱买了软件就行，用不用无所谓。

●一些地区现在同时安装公安和文化两套监控系统，但两套系统无法兼容，总是死机，严重影响网吧正常营业。

16. 您的网吧是否严格遵守了关于禁止网吧24小时营业的规定？

选　项	比　例	票数
不是	44.85%	261
是	55.15%	321

17. 对于限制未成年人进入网吧的相关规定，您的网吧在执行中所采取的措施是？

选　项	比　例	票数
安装“网络身份卡”系统，刷卡上网	52.06%	303
不做任何检查	9.28%	54
来客自己登记姓名及身份证号码	23.88%	139
专门的工作人员查验来客的证件	14.78%	86
其它	.00%	0

18. 您是否已经加盟了连锁网吧？

选　项	比　例	票数
不是	86.77%	505
是	13.23%	77

19. 您的网吧是否被划归为娱乐场所　？

选　项	比　例	票数
不是	15.46%	90
是	84.54%	492

20. 您的网吧必须接受下列哪些部门的管理？★

选　项	比　例	票数
文化部门	95.02%	553
公安部门	94.16%	548
消防部门	91.75%	534
工商部门	92.96%	541
税务部门	86.08%	501
电信部门	68.56%	399
卫生部门	55.50%	323
街道办事处	37.63%	219
其他	.00%	0

21. 您认为目前的政府部门对网吧的管理如何？

选　项	比　例	票数
矫枉过正	60.65%	353
较为严格	29.21%	170
适当	2.92%	17
有待加强	7.22%	42

22. 您认为作为网吧联盟组织，应该为会员提供哪些服务？★

选　项	比　例	票数
政策咨询	65.81%	383
技术支持	70.10%	408
提供优惠的网络游戏点卡	61.00%	355
提供网站宣传空间	46.22%	269
联合游戏运营商组织有规模的各类活动	55.84%	325
网吧广告经营的代理	48.97%	285
整合资源为网吧设计开展各项增值服务	60.82%	354
其他	1.03%	6

23. 您认为网吧联盟组织应该为会员提供哪些技术支持服务？★

选　项	比　例	票数
宽带接入	48.97%	285
网络组建	51.89%	302
管理软件推荐	58.59%	341
电脑维修	55.15%	321
技术维护人员培训	65.64%	382
其他	1.03%	6

24. 您认为下面哪些增值服务内容对于改善网吧生存现状将起到一定的作用？★

选　项	比　例	票数
开办网校	30.07%	175
开办培训班	33.16%	193
游戏点卡代理	55.84%	325
食品销售	34.54%	201
开展网吧收费广告业务	42.96%	250
举办各种比赛	50.52%	294
开办网络水吧	22.85%	133
开办网络咖啡屋	29.21%	170
开设主题游戏区	48.11%	280

●一些监控系统，有严重侵犯用户隐私的嫌疑，甚至留下了黑客通过监控系统窃取用户关键信息的漏洞。

●安装的系统定价参差不齐，有些地区每套1000元左右，有些地区则8000甚至超过10 000元，且年年收费。对于涉及到整体网吧行业的利益，在制订价格政策时是否应该征求一下网吧业界的意见，或者召开价格听证会，来决定具体价格。由地方随意定价且强买强卖，似乎有违相关部委制订相关政策的本意。而且从理论上讲，如果确实是政府要求必需安装的软件，则由政府出钱购买似乎更合乎道理。

●另外，从理论、经济和效果的角度来看，过滤不良信息最好的方式，应该是在提供互联网接入服务的电信级入口安装过滤软件，除非我们能认定，有些内容只是在网吧浏览才算不良信息，在其他地方浏览就不是不良信息。

（2）对因接纳未成年人、允许吸烟等原因处罚网吧的问题

很多合法经营的网吧业主，都是支持国家这些法律法规的，但这里面有个问题，是否应该为此给予网吧执法的权力。毕竟光靠口头劝说是无法赶走未成年人和抽烟的人，如果这些未成年人和抽烟的人就是要上网，那网吧业主又能怎么样？

另外，不少地方因为地上发现烟头被罚款数千甚至上万元，其实禁止吸烟是很多宾馆、酒店、娱乐场所的要求，但即使在飞机上发现抽烟的，也都是尽量采取劝阻的方式，轻易不以法律手段介入，毕竟法律介入的工作越多，就越加重了执法部门的负担，还有可能成为少数执法部门赚钱的方式。同时，在飞机、酒店等地，即使要罚，也主要是对抽烟的当事人，而不是针对场所管理者。

（3）消防器材、检测甚至电脑维护强买强卖的问题

很多地方，消防器材价格由政府部门或直属公司定，检测等费用也都由职能部门确定，甚至到现在，连技术维护这一本应市场化的工作，不少地区都要开始由职能部门指定维护公司、指定价格了。有些地区职能部门更厉害，直接自己划定一块固定地方，强行让该地区所有网吧进驻该场地，价格由政府下属的公司定。这种有违政府基本职能、将政府变成背靠权力的企业的行为，怎么评价都不过分。其实，每多一个政府部门强买强卖的事例，政府的公信力就下降一分。

（4）网吧用电脑需要正版软件和硬件认证的问题

尽管说，这是个合理合法的要求，出发点是为了保护使用网吧电脑的广大用户。但是某项法规的出台，为了照顾原有的投资者，总要留下适当的缓冲期，以减少原有投资者的损失，这在很多时候是一种立法原则，也是对政府在此之前所采取工作方法的自我认可和延续。



网吧凶猛？

就在此文截稿之前，各种关于网吧的新闻仍不断传来。据安徽在线报道，5月29日，合肥千名学生签名“远离网吧”。“同学们，让我们携起手来，共同告别电子游戏室，自觉远离网吧，把更多的时间和精力投入到紧张的学习当中，勤奋学习，努力拼搏，力创优异成绩，将来报效祖国。”由合肥市包河区教育局、机关工委等14个单位联合组织的未成年人“远离网吧”系列活动正式启动。区属50余所中小学校的上千名学生代表全区40 000余名青少年儿童进行了“从我做起，远离网吧”宣誓签名活动……

关于网吧的话题，尚未结束。

tom's hardware guide

2004年06月22日



有一段流传了很久的传闻称，英特尔最新的915/925芯片组平台将不再为前端总线预留超频空间。为此，Tom's Hardware Guide进行了相关测试以验证这一传闻。测试结果表明，这位芯片巨人在硬件上进行了调整，以防止任何形式的超频行为。由于英特尔以往的芯片组产品具备极大的超频空间，许多工业和普通用户利用这一特点来提前享受英特尔尚未推出的技术。很显然，英特尔对此感到相当不满。举例来说，在英特尔的865和875芯片组发布之前，E7205的前端总线就能超频到800MHz，而真正支持800MHz前端总线的865和875的相关产品几个月后才发布。过去防止超频的办法一般都局限在去除芯片上所有不必要的可选功能上，比如去掉附加的乘法器等，而这些方法往往很容易被破解。现在英特尔希望能彻底改变这一局面，他不仅去掉了芯片上被认为不必要的功能，更对硬件进行了修改，以防止用户使用DDR-Ⅱ667或1066MHz前端总线这一类的“违禁物品”。英特尔所使用的方法是在MCH芯片中嵌入一枚超频限制器，如果CPU的时钟频率超过标称频率的10%，这个相位锁定环制成的限制器就会在你工作的时候捣乱，比如造成系统崩溃什么的，真够狠的！

PC MAGAZINE

2004年06月23日



我一直对开源运动（程序源代码公开）抱有一种复杂的感情，尽管它是目前业界最流行的话题之一。Linux作为其中最醒目的旗帜，多数时间被广大使用者誉为未来的发展方向。不过每次当企业需要购买开源的商业程序时，面对着100多个企业竞标的不同不版本的作品，实在难以判断到底哪个才是正确的方向，从这个角度来说，所谓的Free（自由源代码）在很大程度上造成了成本的浪费，因此在商业竞争中一直无法击败微软的Windows系统，这是其中重要的因素。需要说明的是我本人是坚定的开源运动支持者，我的电脑系统和不少应用程序都采用开源程序，但面对冷冰冰的竞争我不得不实话实说。Linux并没有创造一种全新思想的软件程序，但创造了一种全新的IT职业，就是号称用开源程序为企业节省更多的费用，并提供更好的安全性能。与IT技术拉着手成长的一代，都相信这个观点，不过当他们渐渐需要与“商业”这个瓶子里的妖魔打交道的时候，就发现，那些自由、安全、高效的口号很快就会被成本收益报表击败，取而代之的是专制呆板的Windows魔王，多数人都在微软那面旗子的下面，简单而快乐地生活。

小布什敌不过萨达姆，哦，这个比喻不太恰当，直白地说是自由在商业上败于专制之手。到底是为什么？



前言："山贼"的失手

如果不考虑"9.11事件"的道德立场，从技术角度来说基地那帮家伙的技术水准还是很高的，这证明即使是从事山贼这份职业，高科技的掌握也是必要的。然而后来逐步披露的事实证明，其实他们已被跟踪已久，其联系的电子邮件被大量监听截获，其中他们发起行动的暗语也已经被发现。看到这些报道不禁让人大跌眼镜，这群高智商恐怖分子仅靠几个月的飞行模拟课就学会开波音，却不会在电子邮件中用PGP加个密。电子邮件使用明文传输简直就是直接向人招供，要不是官僚麻痹，鹿死谁手还说不定。而普通人从中可以得到的教训是电子邮件并不安全，有心的人可轻易从中获得你的隐私和秘密。不过如果你使用了PGP将邮件加密，即使调用10亿台"深蓝"，在整个宇宙消失前也未必能解密邮件的内容。



保护你的私密权



■广东 GZ



私密权？自我保护！

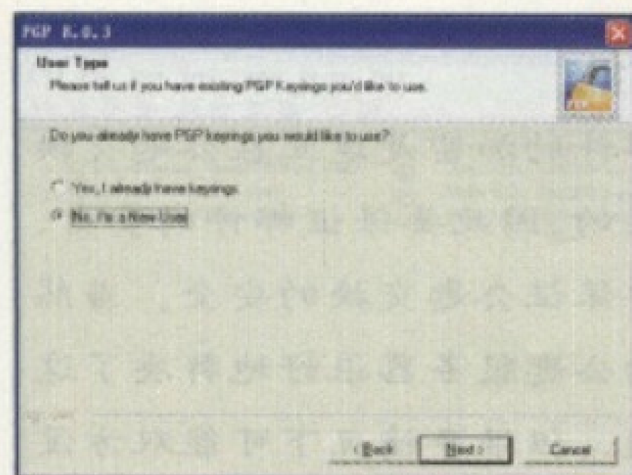
现代社会里，电子邮件和网络上的文件传输已经成为生活的一部分，安全问题日益突出，其中个人的私密权尤为被人关注，每个人都必须意识到私密权是你的基本权力。例如最近炒得轰轰烈烈的Google mail测试，因为用户删除的邮件并不会在服务器上真正删除，而是被保留供Google用于广告扫描，这种显然侵犯私密权的行为引起了轩然大波。其实Google mail只是相对坦白一些而已，实际上又有谁能保证其他邮件服务商不会如此？因此Internet上的私密权只能靠自己维护，最好的办法就是对数据进行加密，拥有足够的加密强度比任何法律条文都实际有效。PGP（Pretty Good Privacy）正是这样一个基于RSA公匙加密体系的邮件加密软件。PGP的创始者是美国人Phil Zimmermann，他的创造性在于把RSA公匙体系的方便和传统加密体系的高效率结合起来，并且在数字签名和密匙认证管理机制上有巧妙的设计。PGP采用了审慎的密匙管理、融RSA和传统加密于一身的杂合算法、用于数字签名的邮件文摘算法、加密前压缩等技术，使其能轻松满足数据传输的两个基本要求：Privacy（保密性）和Authentication（认证性）。简单说就是，PGP的加密强度远超过现有计算机的解密能力，没有相应密匙的人绝无可能读到邮件的内容；PGP产生的数字签名独一无二，邮件接收者能确认邮件的真实来源以及是否被第三者篡改。由于PGP是源代码免费的加密软件，断然没有解密后门的忧虑，所以说PGP是保护Internet私密权的犀利武器。

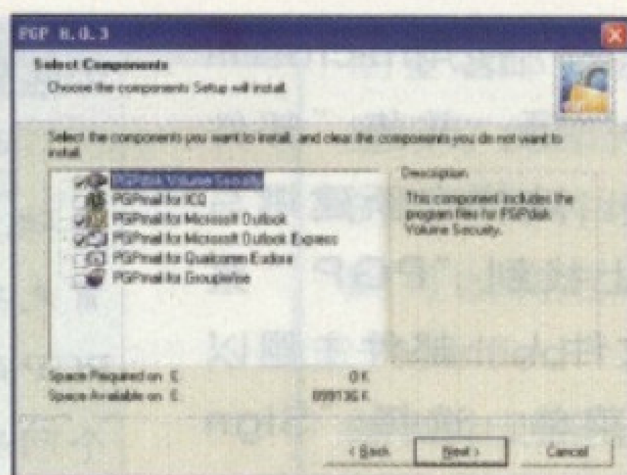
PGP的个人版分为免费版和桌面版两种，免费版可随意下载，仅能由家庭用户、学生以及非盈利组织使用，提供加密和签名电子邮件功能，可在http://www.pgp.com/products/freeware.html下载到最新的8.0.3免费版。PGP桌面版的功能更加强大，除免费版中提到的所有功能外，还提供PGPDisk功能，利用它能在硬盘上创建一个虚拟的PGP磁盘分区，所有保存到这个分区的数据都会被自动加密。另外桌面版跟Outlook以及Outlook Express等常用电子邮件软件的结合也更紧密，只要点击相应软件窗口中的图标就可以完成对邮件的加解密以及签名和验证的过程，以下均以8.0.3桌面版为基础讲解。

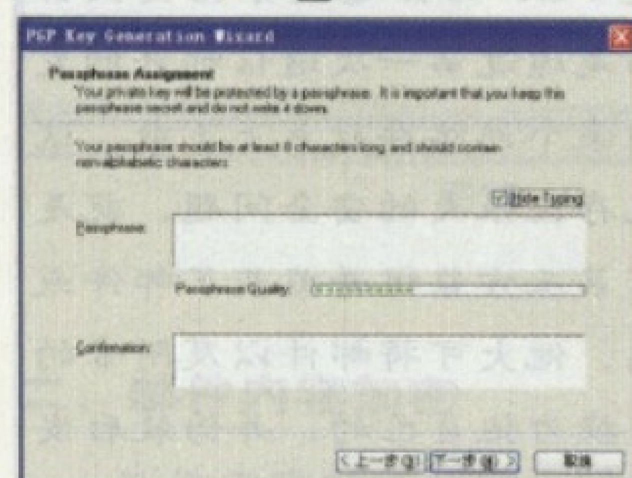
PGP的安装很简单，只是有几点需要注意。当在"User Type（用户类型）"

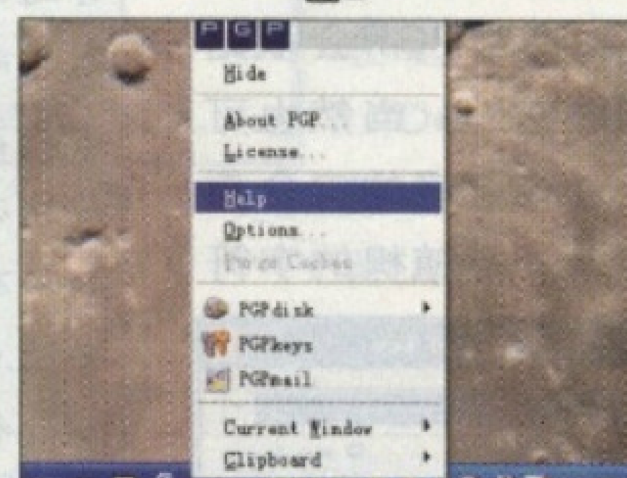
RSA 公匙加密

1976年，Whitfield Diffe和Martin Hellman共同创建了公匙加密。公匙加密是重大的创新，因为它从根本上改变了加密和解密的过程。Diffe和Hellman提议使用两个密匙，而不是使用一个共享的密匙。一个密匙（称为"私匙"）是保密的，它只能由一方保存，而不能各方共享。第二个密匙（称为"公匙"）不是保密的，可广泛共享。这两个密匙（称为"密匙对"）具有特殊的数学关系，这种关系将密匙对中的密匙彼此唯一地联系在一起：公匙与其对应的私匙组成一对，并且不与其他任何私匙发生关联。此外在设计密匙的算法时，特意做到无法使用公匙确定出私匙，所使用的算法已经足够强大，人们无法通过强行尝试使用已知公匙来解密通过它加密的信息。由于公匙的数学复杂性以及单向特性，一个人可以在与许多人交往时使用相同的密匙对：只要私匙是保密的，就可以随意分发公匙，并让人们放心地使用它。


图1

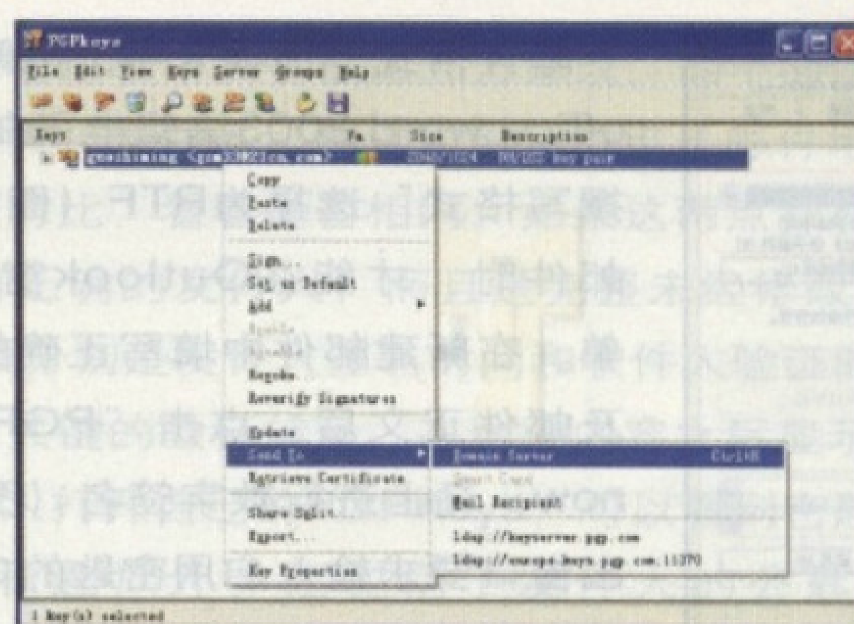

图2

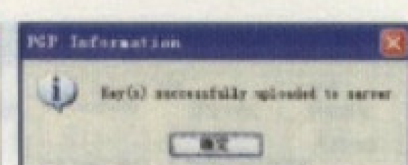

图3


图4

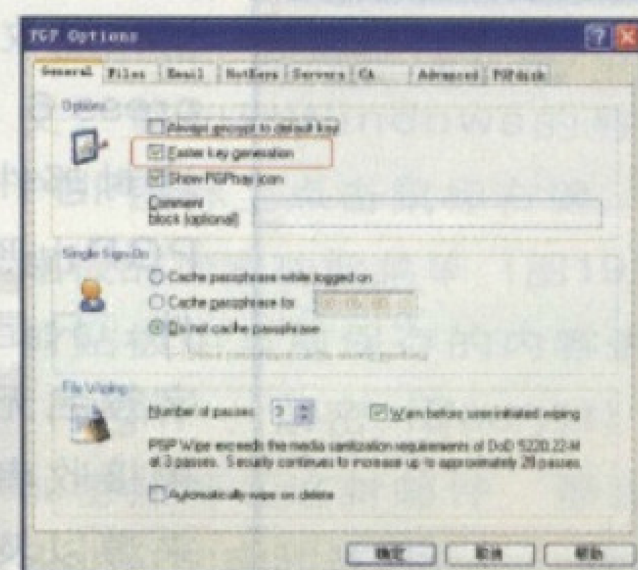
页面下时（图1），按照实际情况做出选择，第一次使用PGP则需要申请密匙，那么在这里选择“No,I'm a new user”。接着安装程序询问安装哪些软件的支持组件，选中自己平时使用的程序即可（图2），程序安装完成后需重启系统。之后PGP自动开始生成密匙：首先需要在密匙生成向导上输入姓名（中文建议使用拼音）和电子邮件地址。随后需要输入启用密匙时的口令（默认输入是不可见的），两个密码框中间的口令质量指示条会显示输入口令的质量（图3）。记住即使私匙丢失也并不一定会造成损失，因为私匙要启用还必须使用口令，这里输入的口令将是最后一道防线。所以输入的口令要保证两点：口令质量一定要比较高，同时保证自己能记住（不要靠纸来记录）。最后PGP会自动生成密匙，完成后桌面右下角的系统托盘中多了一个锁形状的PGP图标，右键点击这个图标可打开PGP弹出菜单（图4）。

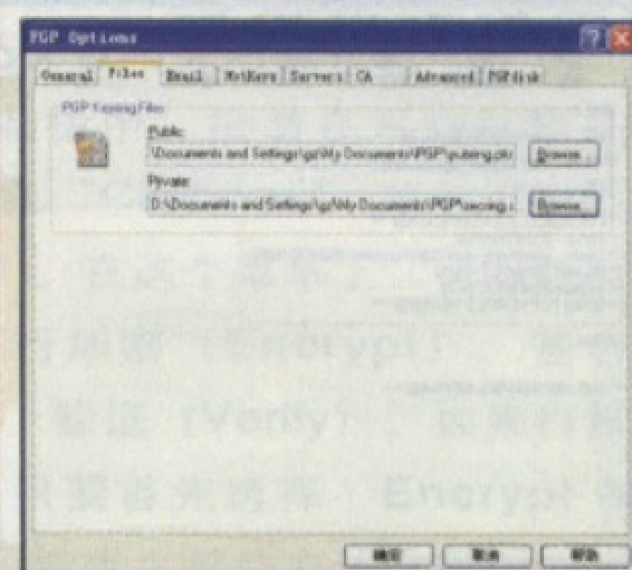
使用前必须先进行一些必要的设置。右击PGP图标选择PGPKeys打开密匙管理界面，首先把自己的公匙传到PGP公司的公匙服务器上，这样以后发送经过数字签名的电子邮件，收件人（需装有PGP）可以直接到PGP的公匙服务器下载公匙，并进行验证，而不需要预先交换公匙。在窗口里选中自己的密匙，然后点击鼠标右键，在右


图5


图6

键菜单中的“Send To”菜单下选择“Domain Server”，PGP就会把当前选中密匙的公匙发送到默认的服务器上（图5）。当然私匙是不会发送出去的，这点尽管放心，发送成功后会有一个提示信息（图6）。继续点击选择菜单“edit→Options”，打开PGP设置界面。在“General”选项卡（图7）中，一定要保证勾选“Faster key generation”项，否则以后使用时加密和签名的过程将无比缓慢。另外“Single Sign-On”项可按照需要来选择PGP缓存口令的时限：由于用户可能需要频繁发送电子邮件，如果每次在加密邮件或签名邮件启用密匙时都输入口令，显然很麻烦，因此可设置PGP缓存口令的工作方式。在口令缓存的状态下，启用密匙并不需要再次输入口令。可以设置为只缓存几分钟，或者只要登录成功，密码就一直缓存，或者根本不缓存密码，可根据实际环境以及需要的安全等级进行设置。在“File（文件）”选项卡下显示你的公匙和私匙的保存位置，默认情况下密匙文件都保存在“我的文档”文件夹中，建议将公匙和私匙的默认保存位置转移到安全可靠的位置，例如移动闪盘、CD-RW等（图8）。


图7


图8

PGP的邮件应用

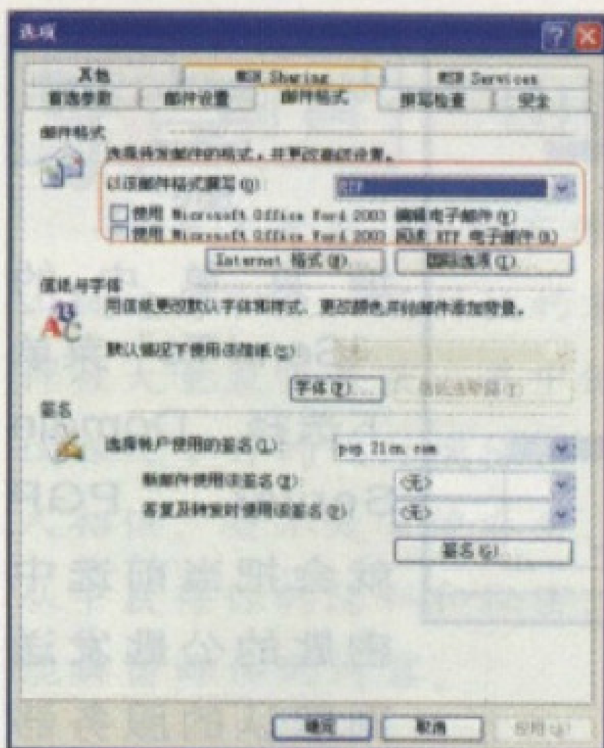
数字签名

数字签名的出现源于电子邮件的认证问题，对邮件进行数字签名，可让收件人能确认发信人的身份，同时也可以防止发信人抵赖自己的声明，还可以检查信件是否被中途篡改，这几点在商业领域有广泛的应用广泛前景。PGP是使用“邮件文摘”算法进行数字签名的。邮件文摘（message digest）简单地讲，就是对一封邮件用某种算法算出一个最能体现这封邮件特征的数来，一旦邮件有任何改变这个数都会变化，那么这个数加上作者的名字（实际上在作者的密匙里）还有日期等，就可以作为一个签名了。而PGP是用一个128位的二进制数作为“邮件文摘”，它的生成算法叫MD5（message digest 5），很难找到一份替代的邮件与原件具有同样的MD5特征值。

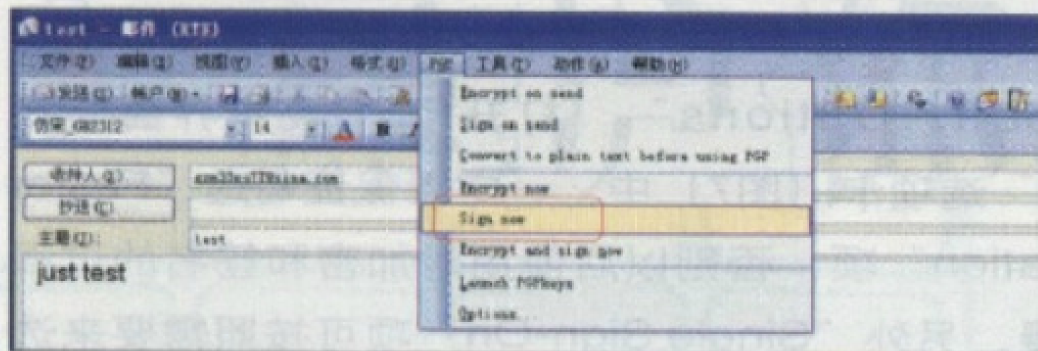
一、邮件数字签名

假设你收到一封朋友Alice的电子邮件，那么如何确定这个邮件确实是Alice发来的，以及在传送过程中没有被第三方修改呢？很简单，只要Alice使用PGP的数字签名即可。下面以发送者使用Outlook 2003，接收者使用Outlook Express 6作实例讲解。

邮件发送者要在Outlook 2003中使用PGP，必须先调整正确的邮件格式。点击“工具”→“选项”菜单打开设置面板，在


图9

“邮件格式”选项卡中去除默认的“使用microsoft office word 2003编辑电子邮件”项，并将“邮件撰写格式”选择为RTF（图9）。这样在新建撰写邮件时，才能在Outlook窗口上找到“PGP”菜单。在新建邮件中填写正确的收件人、邮件主题以及邮件正文后，点击“PGP”菜单，选择“Sign now”马上进行数字签名（图10）。此时PGP会弹出窗口要求输入启用密匙的口令，通常PGP会根据发件人电子邮件账户自动启用相应密匙，当然也可以通过右边下拉框选择（图11）。在正确的口令启动密匙后，邮件内容下方就会加入一行随机的字符


图10

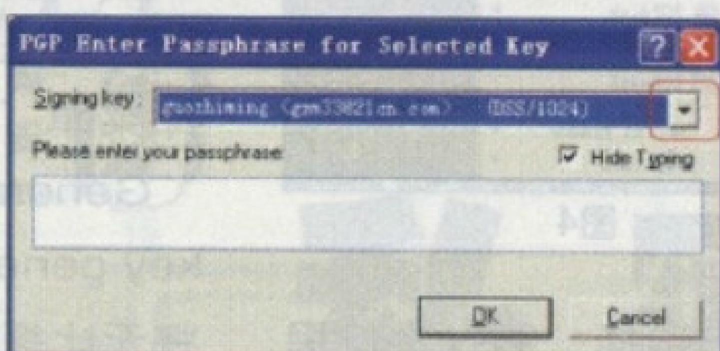


图11

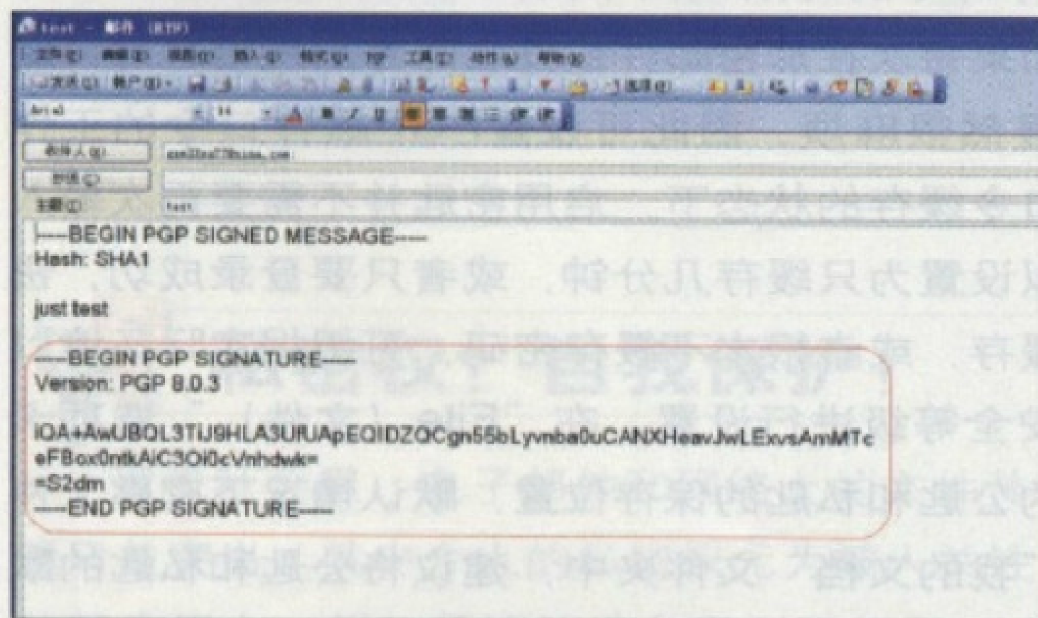


图12

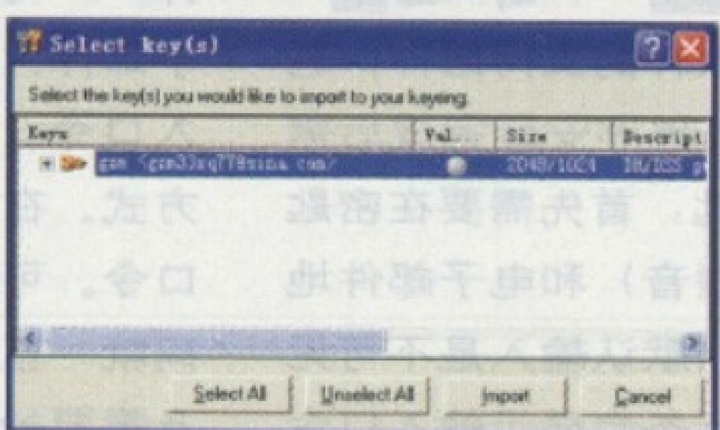
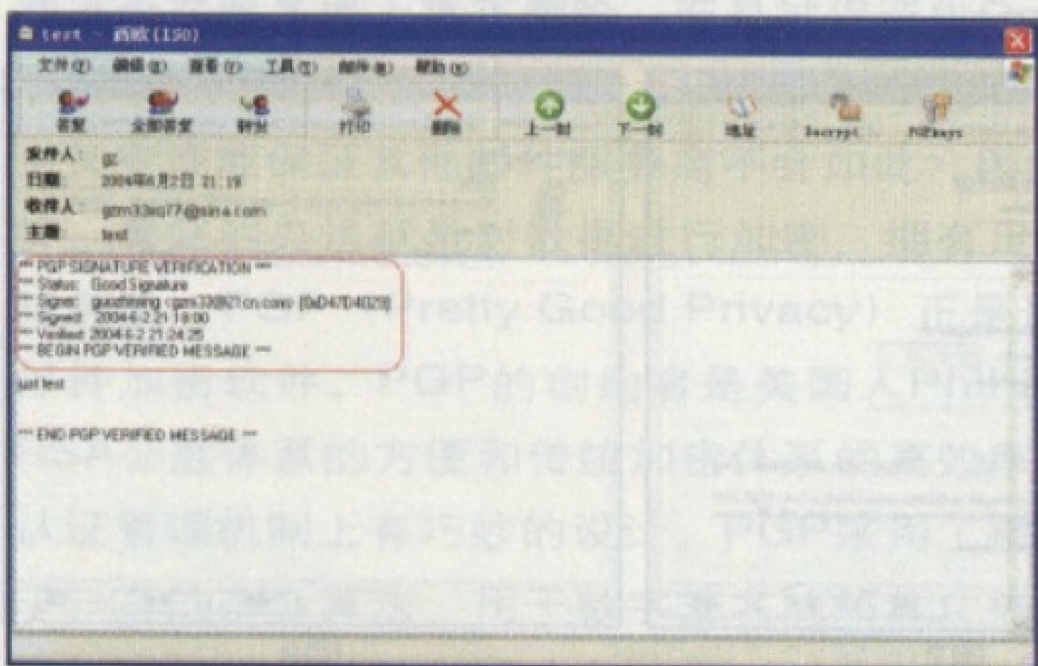


图13

串，这就是数字签名（图12），此时点击“发送”按钮将邮件发出。

接收者使用Outlook Express 6（以下简称OE6）收到这封邮件时，即使他没有安装PGP也照样可以正常阅读此邮件，只是其中附带的那一行数字签名无法发挥作用而已。如果接收者想要确定邮件的确切来源以及完整性，就必须安装上PGP，然后点击OE6邮件窗口上的“Decrypt PGP message”锁形图标（如果是第一次收到这个发件人的邮件，PGP会首先连接到PGP公匙服务器下载这个人的公匙，愿意的话可以点击“Import”把发件人的公匙保存到电脑上，参见图13），随后可看到选择打开签名公匙的窗口。接着显示邮件的窗口内容已经改变，原来的那一行字符串被解析为数行信息（图14），内容大致如下：


图14

*** PGP SIGNATURE VERIFICATION ***
*** Status:Good Signature from Invalid Key
*** Alert:Please verify signer's key before trusting signature.
*** Signer:gzm <gzm33xq77@sina.com> (0x16E161F9)
*** Signed:2004-5-26 17:07:05
*** Verified:2004-5-27 14:47:16

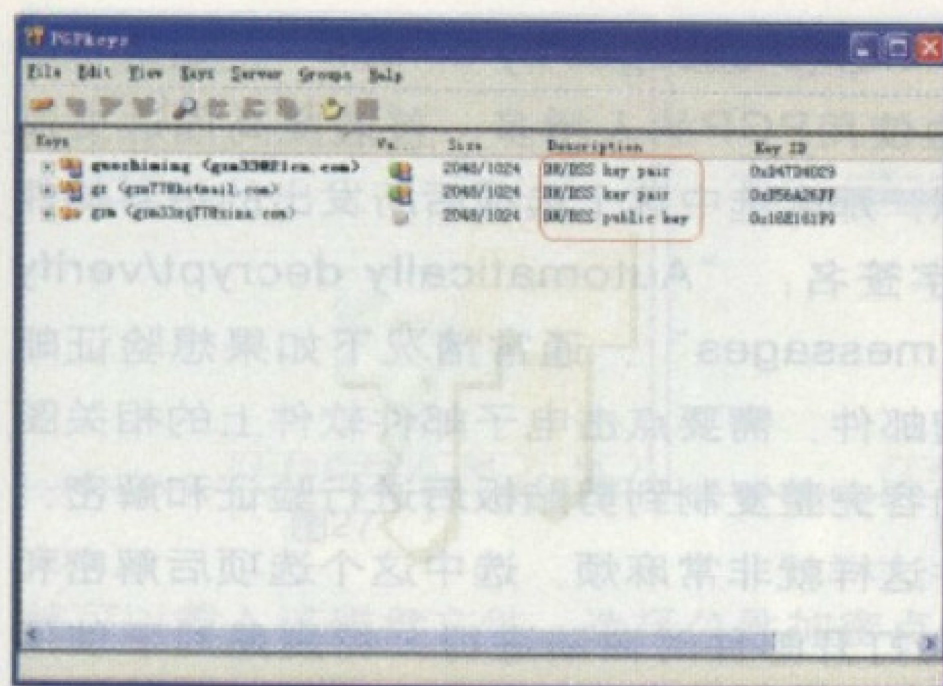
这其中“Status”项目如果显示“Good Signature from Invalid Key”，说

公匙交换

邮件的加密是建立在公匙交换基础上的，因此要保证邮件的安全，首先要保证公匙交换的安全。当然PGP的公匙服务器很好地解决了这个问题，但很多情况下可能双方没有通过PGP的公匙服务器交换公匙，而是通过第一次通信邮件的发送或在某个网络存放点上下载。这种情况存在很大的安全问题，就是如果有第三方监视并截获了邮件或存放点，他大可将邮件以及附带的公匙替换为他自己的，并伪装后发给双方。此后双方的通信内容就会全部落入他的手中，只要他获得信件后使用双方真正的公匙转发双方的信件，谁都不会起疑心。因此要注意PGP加密的最基础一点：公匙交换的安全性。PGP公匙服务器是目前可信任的第三方中介机构。如果无法利用或者不想利用这种交换手段，那么就要注意公匙交换认证问题了，通常解决的办法有两个。

一个方法是第三方认证，也就是说交换公匙的双方已经拥有一个共同的朋友，而且双方都已经和这个朋友交换过认证的密匙了。换句话说，这个朋友的密匙对双方都是可信任的。那么可让这个朋友将双方的密匙用自己私匙数字签名后发给双方，这样即使被第三方截获也不能对其篡改而不被发现，这就是所谓的公匙介绍机制。

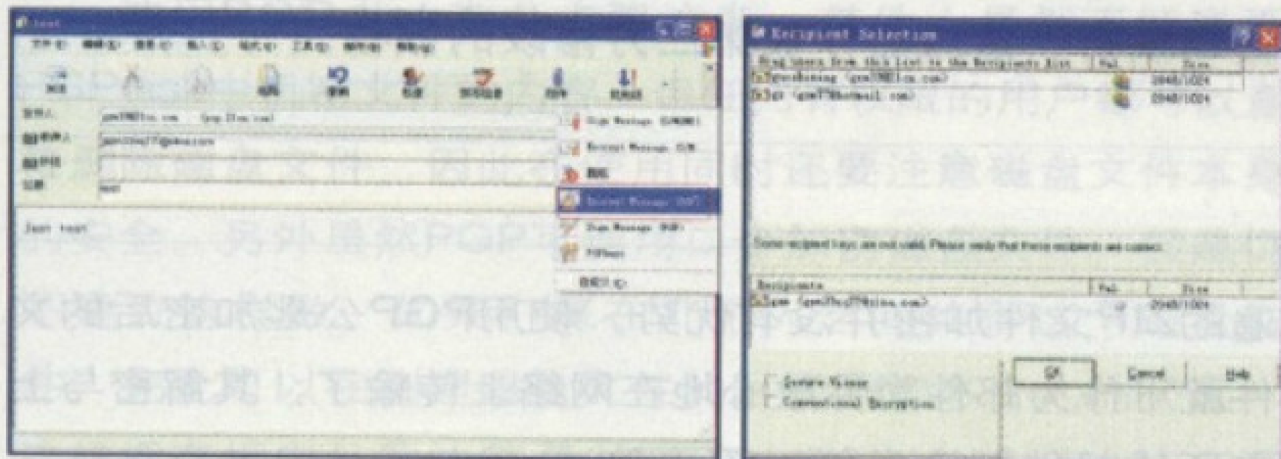
如果双方没有这么一个共同的朋友，另一种方法是通过电话认证。每个密匙有它们自己的标识(keyID)，keyID是一个八位十六进制数，两个密匙具有相同keyID的可能性是几十亿分之一。另外PGP还提供了一种更可靠的标识密匙的方法：“密匙指纹”(key's fingerprint)。每个密匙对应16个两位十六进制数，这个指纹重复的可能性就更微乎其微了。因为任何人无法指定生成一个具有某个指纹的密匙，而且从指纹也无法反推出密匙，这样你拿到某人的公匙后就可以和他在电话中核对标识或指纹，从而认证他的公匙。


图15

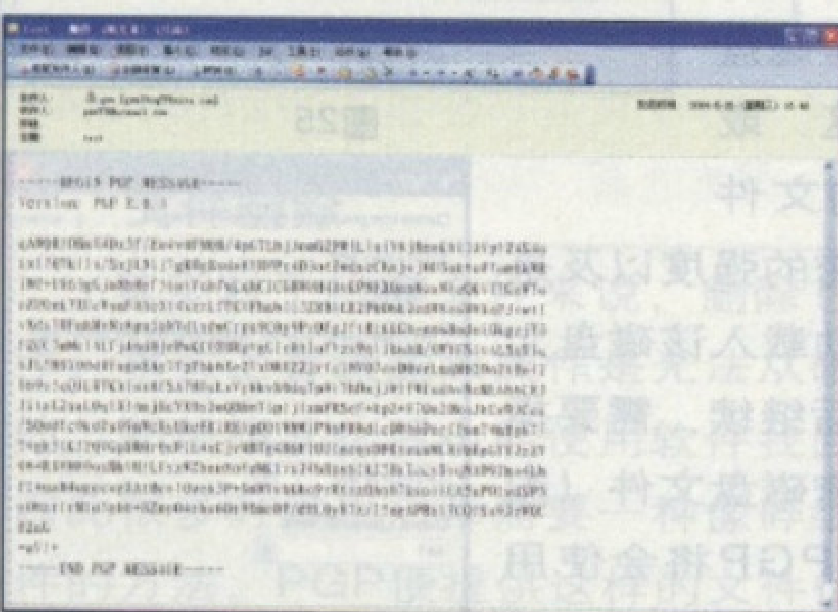
明签名邮件在传输过程中没有被第三方修改。而下面的"Signer"项目则显示了此邮件的真正发件人，用这里显示的电子邮件地址和你邮件头显示的电子邮件地址对比，看看是否相同。如果这两点都符合，那么邮件就已经可以确定来自正确的发件人，而且是完整未经修改的。"Signed"和"Verified"两项分别是发件人签名时间和收件人验证时间，这两项在商业邮件中则是非常关键的验证信息。在这段内容之后显示的便是邮件的正文内容。如果收件人打开自己的PGPKeys，可以看到密匙列表中除了自己的密匙（公匙和私匙）外，还包括了发件人的公匙（图15）。其中"Description"项中显示为"public key（公匙）"的，是来自发件人公匙；而显示为"key pair（密匙对，包括一个公匙和一个私匙）"则是收件人自己的密匙。

二、邮件内容加密

邮件内容加密和数字签名的最大不同在于，数字签名使用的是你自己的私匙，而邮件内容加密则使用收件人的公匙。只有对应收件人的私匙才可以解密邮件内容。下面以发送者使用Outlook Express 6，接收者使用Outlook 2003来实例讲解。


图16 图17

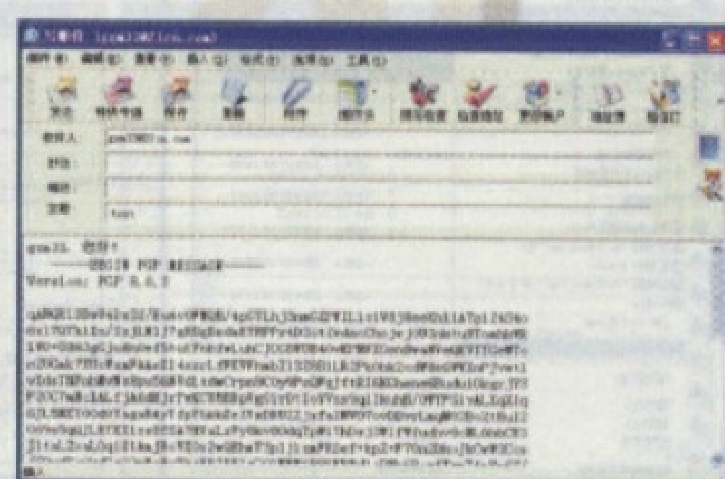
发件人使用OE6新建一封邮件，输入正确的收件人、邮件主题及内容，然后在OE窗口上点击"Encrypt Message（PGP）"图标（图16），接着点击"发送"按钮发送邮件。此时会出现选择收件人的窗口，窗口主要分上下两部分，上面显示了发件人的电脑上已经保存的所有公匙，而下面窗口中显示的是可以解密这封邮件的人（图17）。通常PGP会根据收件人自动启用相应的公匙，当然也可以把代表收件人的公匙从上面的列表窗口拖动到下面的加密窗口，也就是说一封邮件可使用多个公匙加密。然后点击"OK"就可以发送邮件了。从这里的操作可知，加密是建立在交换公匙的基础上的，因此要尽量收集自己联络人的PGP公匙，同时别忘了将自己公匙也交与他人。当然利用数字签名然后让PGP公匙服务器充当交换角色是最简单的办法。


图18

收件人在收到邮件后，在Outlook 2003下直接查看的邮件内容将全部是乱码（图18）。在Outlook窗口上的"PGP"菜单下点击"Decrypt/Verify"，此时PGP会弹出窗口要求输入启用密匙的口令，当正确的口令输入后邮件的内容才会被解密并显示。需要注意的是，很多电子邮件客户端并不支持对HTML格式邮件的加密和签名，因此如果打算对自己发出的邮件进行签名或加密，最好能使用纯文本格式。另外，邮件的主题和附件是不会被加密的，因此要确定没有在邮件的主题中包括任何机密信息。而邮件的附件，可使用PGP把文件加密后作为附件发送，加密文件的方法见后文。

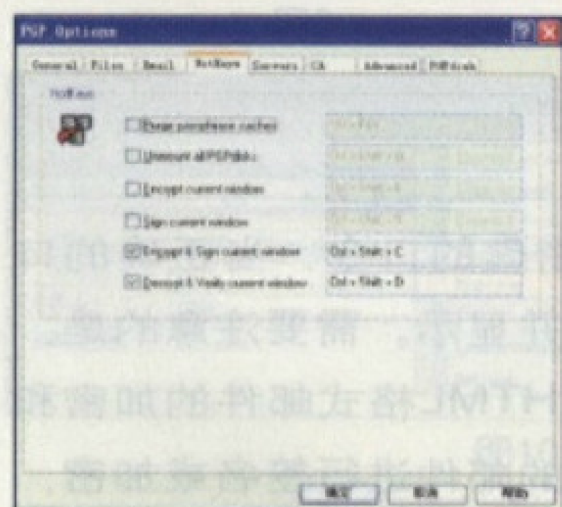
这里存在一个问题，即用户使用的电子邮件客户端不被PGP直接支持，例如Foxmail，那么怎么处理呢？实际上PGP还可以对剪贴板中的文字进行加解密、签名及验证，也就是说PGP不仅可以使用在邮件加密中，任何文本编辑器都可使用PGP的剪贴板加密功能。具体的使用并不复杂：打开不被PGP直接支持的电子邮件软件如Foxmail，新建邮件并输入正文。写完后直接选中全部正文，剪切到Windows的剪贴板中。接着在系统托盘的PGP图标上点击鼠标右键，在"Clipboard"菜单下有剪贴板的加密功能菜单（图19）。在这个菜单上，可直接对剪贴板中当前保存的内容进行加密（Encrypt）、签名（Sign）、解密（Decrypt）、验证（Verify）。如果打算加密并签名这封邮件，那么只要首先选择"Encrypt & Sign（加密和签名）"，然后按照之前的方法选择相应公匙，确定以后剪贴板中的内容就会被自动加密并签名，但依然保存在剪贴板中。把处理过的内容复制回邮件客户端的新建邮件窗口，会发现邮件内容已经变成加密过的乱码（图20），发送即可。接收方使用Foxmail收到邮件后，只要把收到的邮件中"BEGIN PGP SIGNED MESSAGE"和"END PGP SIGNATURE"这两行之间的内容（连同这两行本身）复制到剪贴板，然后同样在

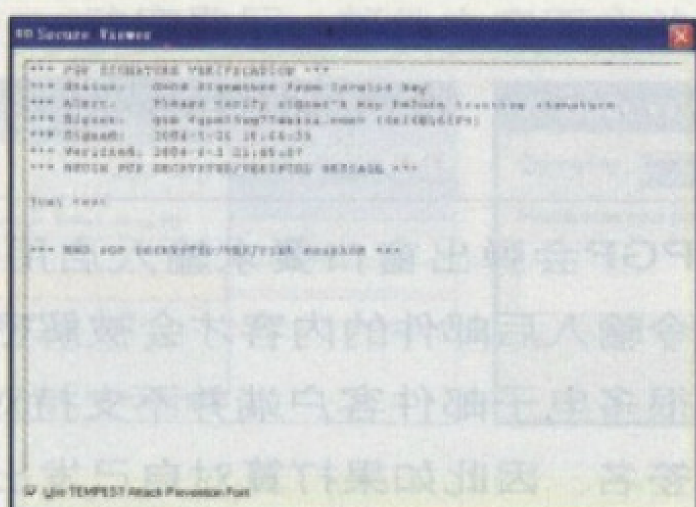

图19


图20

PGP图标的"Clipboard"菜单下就可以完成验证和解密的工作。

事实上最简单方便的PGP加密/解密方法是使用快捷键。打开PGP的设置界面，切换到"HOTKEY"选项卡，将其中相应功能的快捷键勾选启用（图21）。这样只要按下快捷键，无论其是为PGP直接支持的邮件客户端还是普通的文本编辑器，PGP都会自动对当前活动窗口中的内容进行加密/签名或解密/验证，完全省却了将内容在窗口和剪贴板中来回放置的繁琐。另外要获得较高的工作效率，建议对PGP设置里的"E-mail"选项卡进行调整。其中"Sign new messages by default"，如果希望通过示范使身边使用PGP的人增多，普遍提高周边交流环境的安全意识，那么选中这个选项后所发出的每封邮件都会被PGP数字签名；"Automatically decrypt/verify when opening messages"，通常情况下如果想验证邮件可靠性或解密邮件，需要点击电子邮件软件上的相关图标，或把邮件内容完整复制到剪贴板后进行验证和解密，如果有大量邮件这样就非常麻烦，选中这个选项后解密和验证过程将会在打开邮件时自动进行，特别是对于使用html等格式的邮件尤其省力；"Always use Secure Viewer when decrypting"，一般需要加密传送的内容都是很敏感的，不仅发送方要尽量避免机密数据在发送过程中被盗取或偷窥，接收方同样要做这样的努力，选中这个选项后被加密的邮件将会以一种特殊字体显示在一个名为"Secure Viewer"的窗口中（图22），通常的间谍软件无法捕获该窗口上显示的内容。"Word wrap clear-signed messages"，这个选项最好尽量设置一个比较大的值，这样就可以避免邮件内容签字之后被电子邮件软件自动换行，造成邮件被第三方修改的假相。


图21


图22

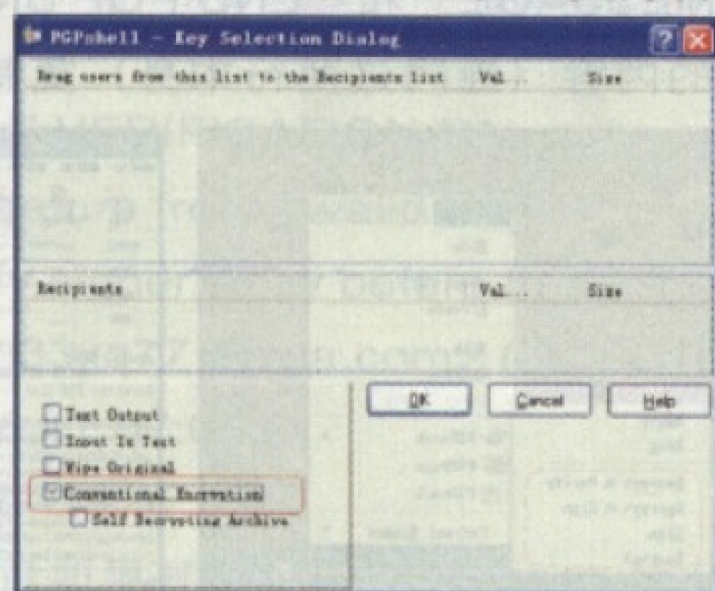


PGP的文件应用

一、文件加密

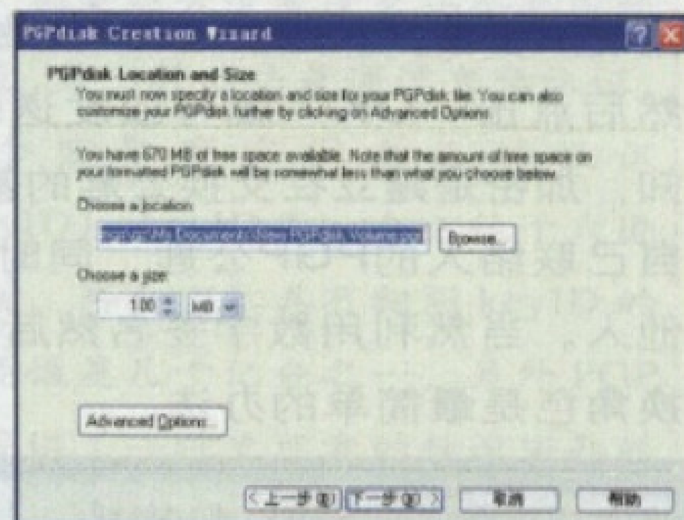
上文提到邮件的附件问题，同理，一些机密数据通过网络或其他方法传输也都会产生安全问题。在这里可使用PGP创建自解密的加密文件。在资源管理器中对想要加密的文件或文件夹点击鼠标右键，然后在"PGP"菜单下选择"Encrypt（加密）"（图23），随后会出现选择加密密匙的对话框，这和加密电子邮件的公匙选择类似。需要注意对话框下面的几个选项里，"Wipe Original"可在文件加密完成后彻底在硬盘删除并粉碎原文件；"Conventional Encryption"则会不使用公匙加密文件而是使用随后输入的口令加密（图24）；"Self Decrypting Archive"会生成一个可执行文件，使加密后的文件可在没有安装PGP的电脑上打开——双击这个文件就可以在输入口令后直接解密，不过这个可执行文件是依赖操作平台的，Windows平台上产生的自解密文件只能在Windows平台上打开，Mac平台上创建的也只能在Mac平台上打开。如果使用网络传输文件，一定要坚持使用公匙加密，因为只有公匙加密的强度才足够，同时不存在口令传输的麻烦和泄密的可能，而且口令自执行文件较之更为普遍的ZIP文件加密并没有优势。使用PGP公匙加密后的文件就可作为邮件附件放心地在网络上传输了，其解密与上文所述邮件解密类似，不再赘述。

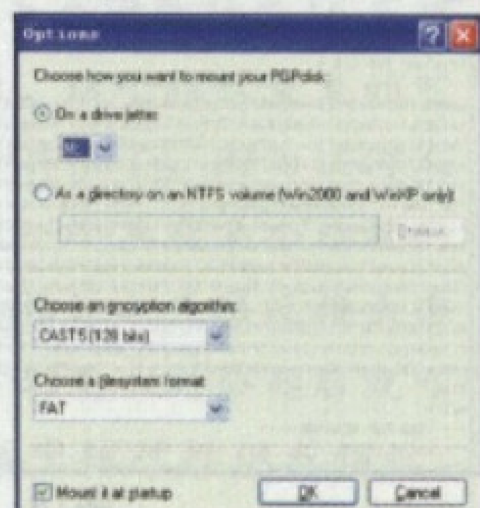

图23

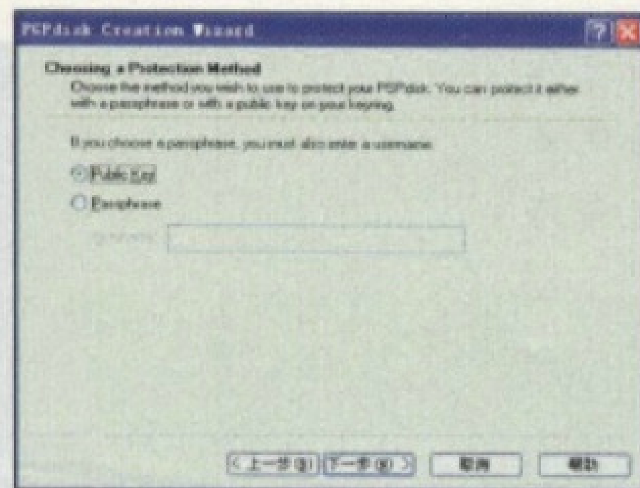

图24

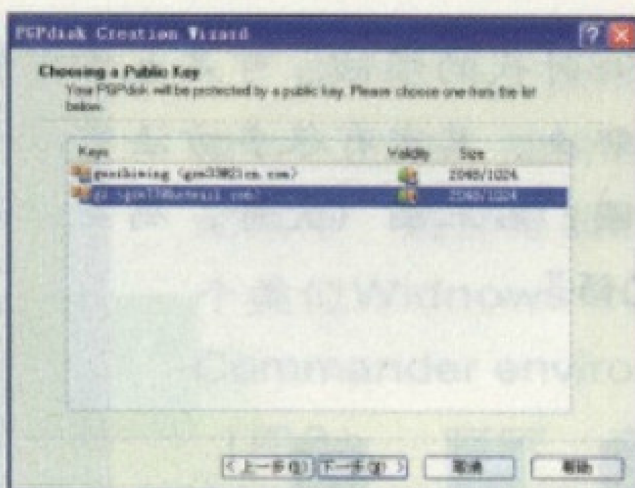
更常见的情况是用户会在本地计算机上保存一些机密数据，希望能把这些数据加密，只在需要时才解密。这种情况下可使用PGP的PGPdisk功能，该功能会在硬盘上创建一个使用自己公匙加密的磁盘文件，使用时PGP把这个文件映射为一个硬盘分区，可把机密数据保存到这个映射出的分区中。使用完后释放磁盘文件，之前映射的分区消失，而分区中的机密数据则会被加密保存在磁盘文件中。

具体操作是：鼠标右键点击系统托盘中的PGP图标，在弹出菜单中选择"PGPdisk"→"New Disk"，随后会出现PGPdisk创建向导。首先指定磁盘文件的保存位置以及容量大小（图25），设置后还可点击"Advanced Options"对其他选项进行设置。这里可映射磁盘文件为一个硬盘分区，或映射到一个已有的文件夹，还可以选择加密的强度以及是否在系统启动时自动载入该磁盘文件（图26）。完成后继续，需要指定使用什么方式加密磁盘文件（图27）。默认情况下PGP将会使用自己的公匙加密，也可以使用口令，这样任何人只要知道这个口令


图25

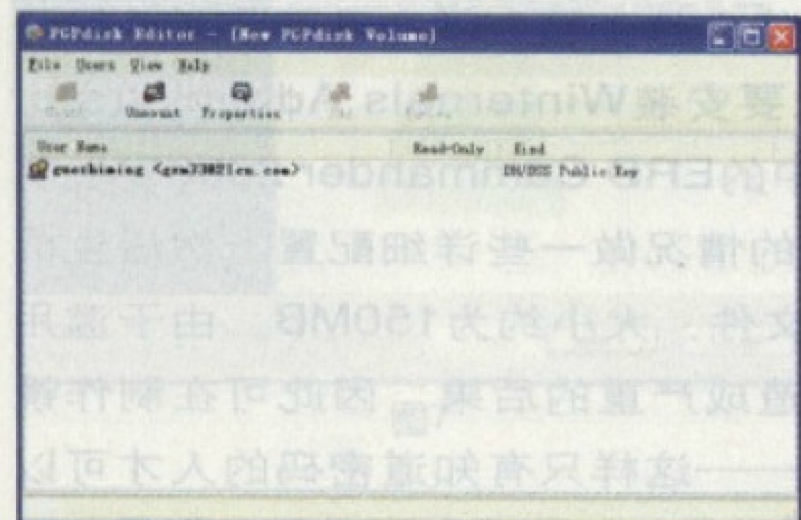

图26


图27


图28

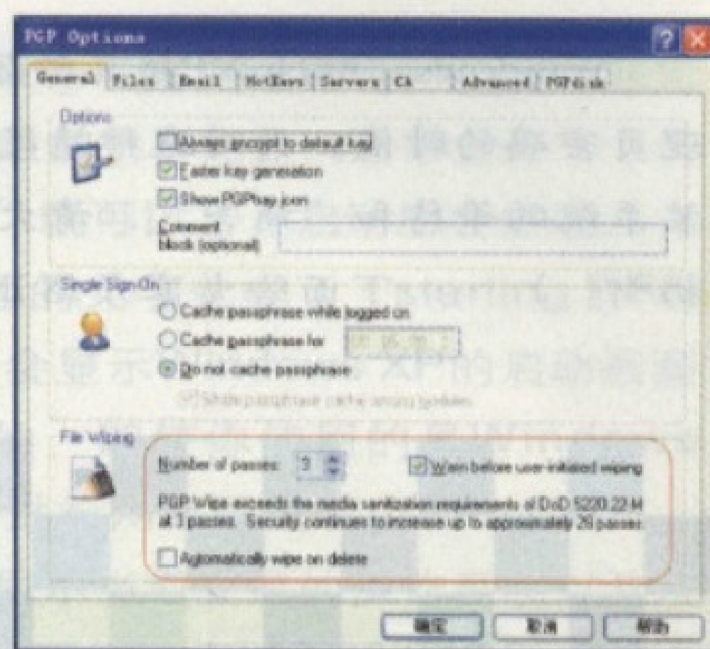
就可以载入该磁盘文件。选择公匙加密点击“下一步”，随后需要从电脑中已有的公匙中选择一个来加密，选择自己常用的即可（图28）。点击“下一步”稍等片刻后磁盘文件创建成功。这时打开Windows资源管理器，就能看到新出现的一个硬盘分区了。你可以把机密数据保存到这个分区中，使用完成后同样在系统托盘的PGP图标上点击右键，选择“PGPdisk”→“Unmount All Disks”，这样其他人就无法访问你的机密文件了。自己需要使用时在磁盘文件上右击鼠标，选择“mount disk”，启用密匙后即可重新挂上虚拟的PGP分区。

使用PGPdisk有几点要注意，其他人虽然不能查看PGPdisk中机密文件的内容，但任何有权限的用户都可以直接删除磁盘文件，因此在使用同时还要注意磁盘文件本身的安全。另外虽然PGP可使用口令加密磁盘文件，但是仍不建议这样做。如果打算在几个人之间共享这个磁盘文件，完全可以在创建磁盘文件的时候添加多个人的公匙，这样拥有相应私匙的每个人都可以使用这个文件，在实现共享的同时并没有降低安全性。对于一个已经创建好的磁盘文件，还可通过PGP的编辑功能修改磁盘文件的现有设置，例如加密强度、磁盘文件的大小及加密所使用的公匙等（图29）。另外建议最好勾选PGP设置的“PGPdisk”选项卡上有关选项。选中“Allow forcible unmounting of PGPdisks with open files”后，如果PGPdisk中有打开的文件，那么PGPdisk将会被暂时禁止释放。“Auto unmount after minutes of inactivity”，PGPdisk中保存的都是需要保密的数据，因此安全显得相当重要，所以这个选项要设置一个合理的时间，这样一旦PGPdisk的空闲时间到达预设标准，这个磁盘文件将会被自动释放，以保证数据安全。

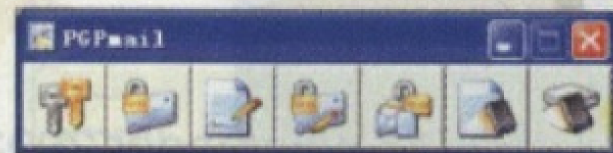

图29

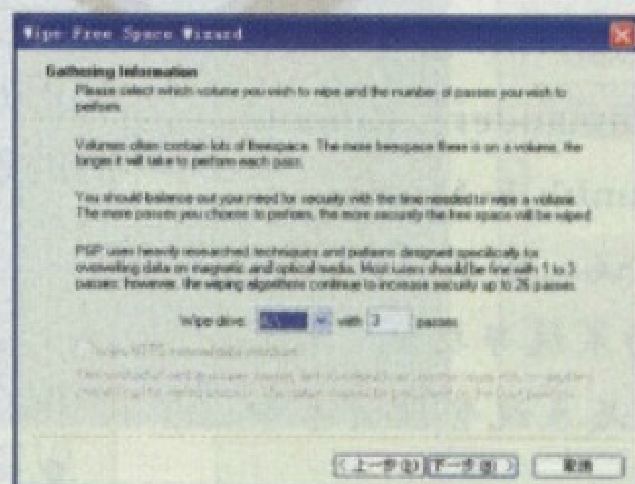
二、文件删除

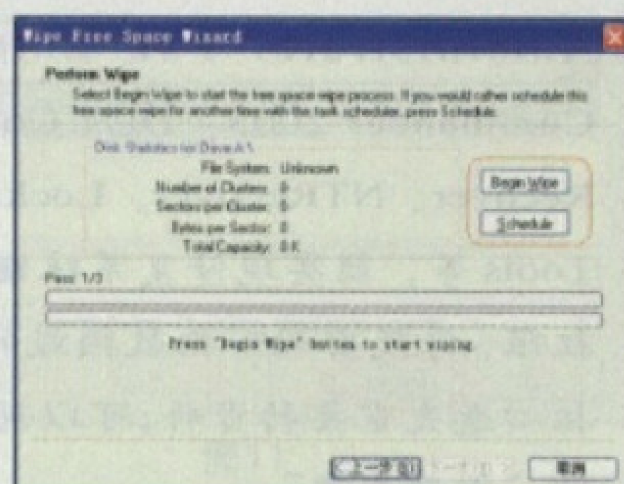
其实对于机密文件来说，删除它同样是件费心的工作。事实上普通删除操作是无法从硬盘上完全消除数据的，即使格式化后也能使用软件找回相当部分的数据，因此很多时候用户都需要一种像碎纸机一样彻底粉碎文件的方法。PGP便提供这样的文件彻底粉碎功能，打开PGP设置面板的“File”选项卡，其中“File Wiping”就是彻底删除文件功能的设置项。文件粉碎功能其实就是把要删除的文件所在的硬盘位置重复多次写入随机数据，这样任何数据软件都无法再找回原始的文件数据了。在这里可设置重复写入数据的次数，一般情况下默认的设置已经足够，当然也可以设置更多次数，但文件的删除时间也会相应延长。使用这个功能也很简单，在想要删除的文件或文件夹上点击鼠标右键，然后在弹出菜单中找到“PGP”子菜单下的“Wipe（粉碎）”命令。如果希望默认使用Windows中的删除命令后删除的文件都被PGP自动粉碎，只需要在这里选中“Automatically wipe on delete”（图30）。


图30

当然单个或者少量文件的粉碎使用上述办法即可，但如何对一个分区或整个硬盘上的所有文件进行粉碎呢？显然手工逐一选取文件繁琐而不可靠，更重要的是还要考虑到分区原有的空闲空间实际也是有数据存在的，仅仅粉碎文件会遗漏这些空间的数据，因此这里就需要PGP的空闲空间粉碎功能。在系统托盘的PGP图标上点击鼠标右键，选择“PGPmail”工具将看到一个小窗口（图31），点击窗口中最右侧的按钮“Freespace Wipe”，可把任何一个硬盘分区上所有的空闲空间重复多次写入随机数据，从而把之前保存过的数据彻底覆盖，无法恢复。点击该按钮后同样会出现一个向导，第一步需要选择想要处理的硬盘分区，及输入打算覆盖随机数据的次数，PGP最多支持重复写入随机数据32次，这样将会是一次很彻底的清理（图32）。不过只需按照数据的重要程度以及其他情况输入一个恰当值就可以了，因为写入次数越多，所需的时间也就越长，设置好后点击“下一步”继续。随后点击“Begin Wipe（开始粉碎）”就可以进行粉碎了。当然还可以点击“Schedule”按钮设置计划任务，让PGP按照你指定的条件自动完成任务（图33）。要注意，如果PGP在粉碎过程中突然被中断，并不能保证你的机密数据已经完全被粉碎。而结合格式化和PGP的空闲空间粉碎功能，对于整个硬盘或者分区的粉碎工作就十分轻松了。


图31


图32

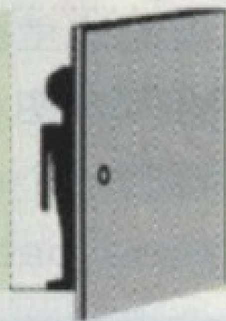

图33

Windows 2000和XP强大的登录验证，使我们摆脱了Win98时代的烦恼。可是也常有忘记管理员密码的时候。面对这种情况，大家往往需要重装系统来解决。其实有很多方法可以避免重装系统的等待和“痛苦”，请大家跟我一起来做运动，左三圈，右三圈（大哥，鸡蛋你也舍得扔啊！）……下面给大家介绍让系统开门的“法宝”和“咒语”。

芝麻、芝麻开门吧

——找回你的管理员密码

■甘肃 李卓



开门“法宝”： Windows系统的万能钥匙——ERD Commander 2003

有效范围： 大，对目前为止所有版本的Windows 2000和Windows XP均有效

杀伤力： 非常强，不仅可以破解管理员密码，还附带网络设置管理等其他附加效果

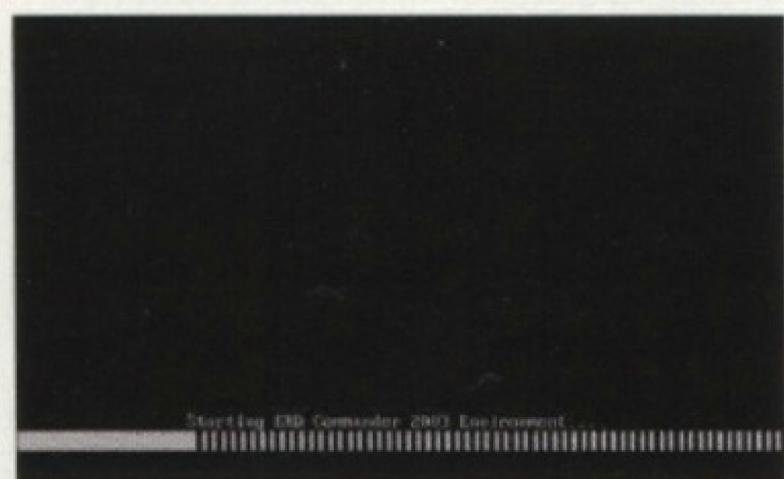
ERD Commander 2003其实是Winternals Software公司的Winternals Administrator Pak Enterprise中的一个组件，由于可以单独使用，因此反而很少人知道Winternals Administrator Pak Enterprise了。

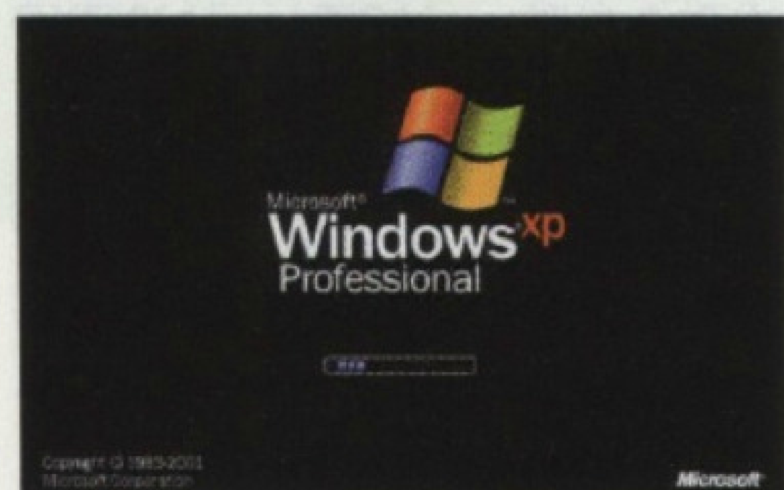
Winternals Software

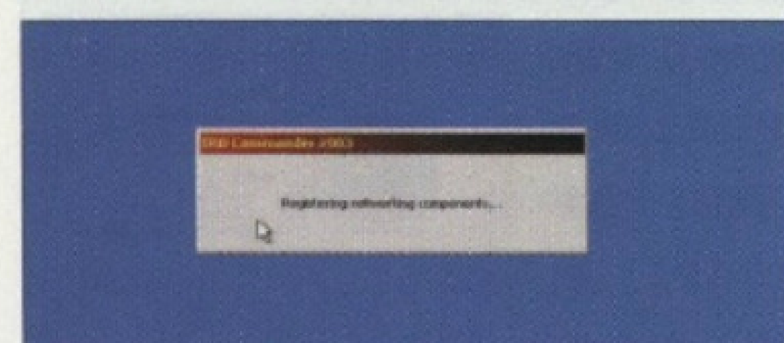
Winternals Software公司，1996年由Bryce Cogswell Ph.D.和Mark Russinovich Ph.D.于美国德州共同成立。该公司主要产品为Windows NT/2000/XP的系统修复和管理工具。这些工具可应用于修复与救回损毁的Windows系统，让用户不必重新安装。目前该公司的产品已有超过25 000家企业与机构使用，其中不乏知名企业，如AT&T、Bank of America、IBM等。Winternals Administrator Pak Enterprise包含ERD Commander 2003、Disk Commander、Remote Recover、NTRecover、Locksmith和Monitoring Tools等，能实现修复系统错误、重新设定文档权限、修改密码和抢救损毁的系统等功能，不必担心遗失重要的资料，可以说是系统管理员手中的“重型武器”。

ERD Commander 2003必须制作成可引导光盘才可使用。获得引导光盘的方法目前有两种，一种是直接去互联网下载技术爱好者们制作的引导光盘镜像文件，其中不乏一些制作非常出色的作品，不仅包含了ERD Commander 2003，还有其他众多修复系统故障和应急用的工具，以及非常精美的启动菜单；第二种方法是通过Winternals Administrator Pak Enterprise来制作引导光盘。由于现成的引导光盘镜像文件在网上很容易下载，这里只简单介绍一下制作方法：首先要安装Winternals Administrator Pak Enterprise，然后运行其中的ERD Commander 2003安装向导，向导程序会根据当前电脑的情况做一些详细配置，然后生成一个可以启动机器的ISO镜像文件，大小约为150MB。由于滥用ERD Commander 2003可能造成严重的后果，因此可在制作镜像的过程中选择使用密码保护——这样只有知道密码的人才可以用ERD Commander的光盘引导系统——并进行进一步操作。最后我们使用刻录软件将其刻录到CD-R上，就是一张ERD Commander 2003引导光盘了。特别要注意，如果你有无法被操作系统识别的硬件（尤其是SCSI设备），必须在创建光盘之前加入它们的驱动程序，否则用光盘启动后这些设备将无法正常使用。

小提示： 虽然可以在ERD Commander 2003中对磁盘进行操作，但是并不支持中文文件名，特别是中文长文件名，建议大家不要轻易对磁盘系统进行操作。

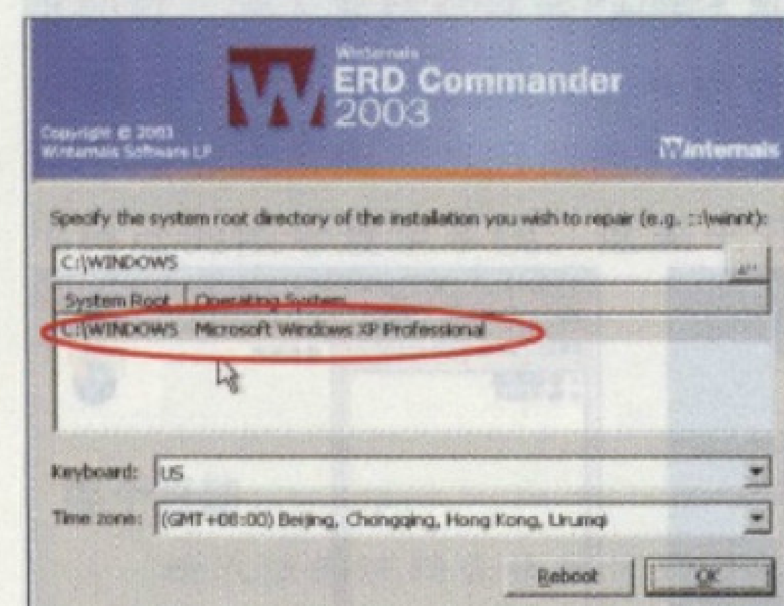

图1

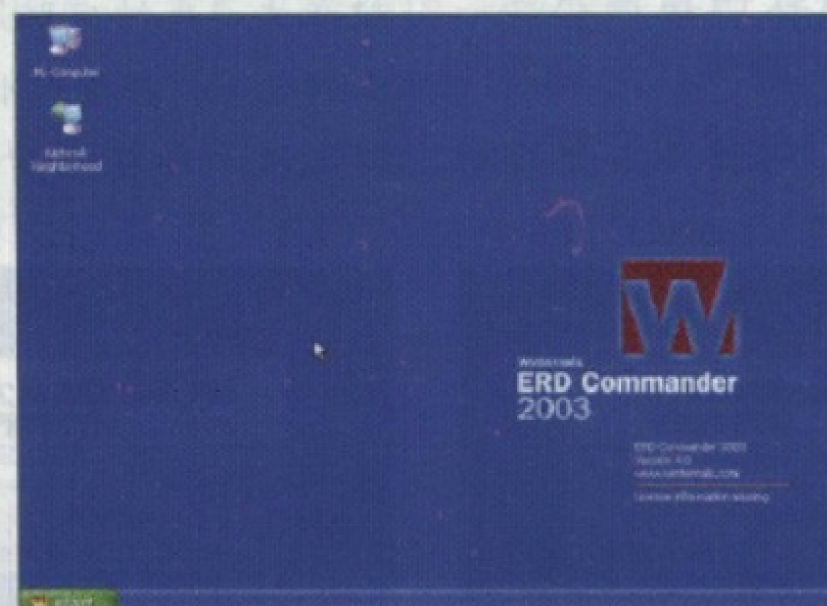

图2


图3

得到引导光盘后，只需要将电脑的第一引导设备设置为CD-ROM，然后将光盘放入光驱，然后启动系统。如果是从网络上下载的引导光盘，通常会有一个启动菜单，选择里面的"ERD Commander 2003"就可以了。启动后会先进入一个类似Widnows 2000启动时的画面，不过下面的文字变成了"starting ERD Commander environment..."（图1）。接下来会显示Windows XP的启动画面（图2），呵呵，奇怪吗？其实这是程序内置的，即使你使用的是Windows 2000，这里出现的还是XP的启动画面。接着会进行网络配置等工作（图3）。之后就进入操作系统选择画面（图4），这里会显示当前安装的操作系统以及系统的一些信息，比如时区、键盘设置等。选择需要修改密码的操作系统，单击"OK"，就可以进入系统了。

这是一个酷似Windows的"系统界面"（图5）。"我的电脑"、"网上邻居"和"开始"菜单一个都不少。如果你的网卡属于ERD Commander 2003默认支持的设备，还可以在这里修改网络设置、加入工作组等。下面点击"Start"菜单，选择"administrative tools"，然后选择"Locksmith"（图6），就是那个钥匙图标，会弹出一个"Locksmith"向导（图7）。不要管它的内容，直接选择"Next"，弹出一个可以修改当前系统中所有用户密码的窗口（图8）。"Account"后面的对话框中是当前系统帐号，我们可通过单击向下的箭头选择帐号。在"New Password"对话框中输入新的密码，在"Confirm Password"对话框中重复一遍，单击"Next"，最后单击"Finish"按钮（图9），密码就被成功修改了。


图4


图5

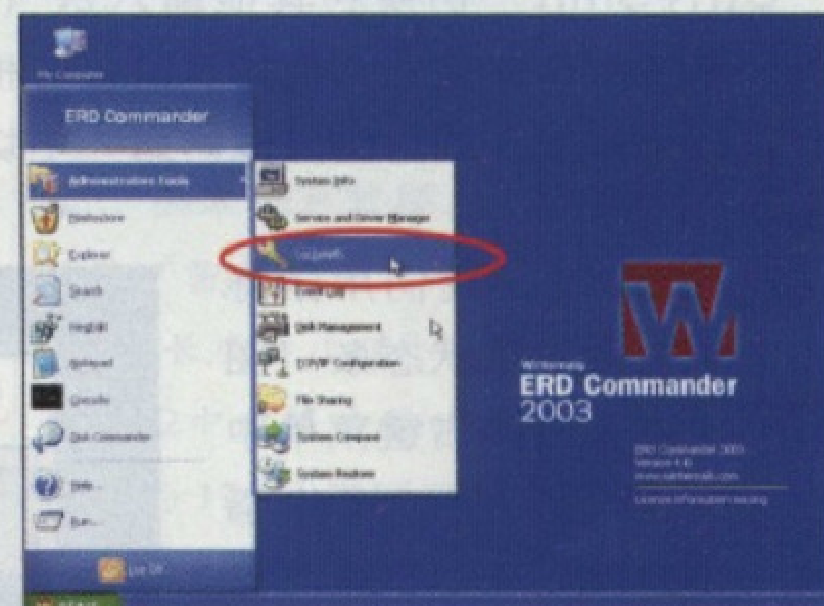

图6


图7

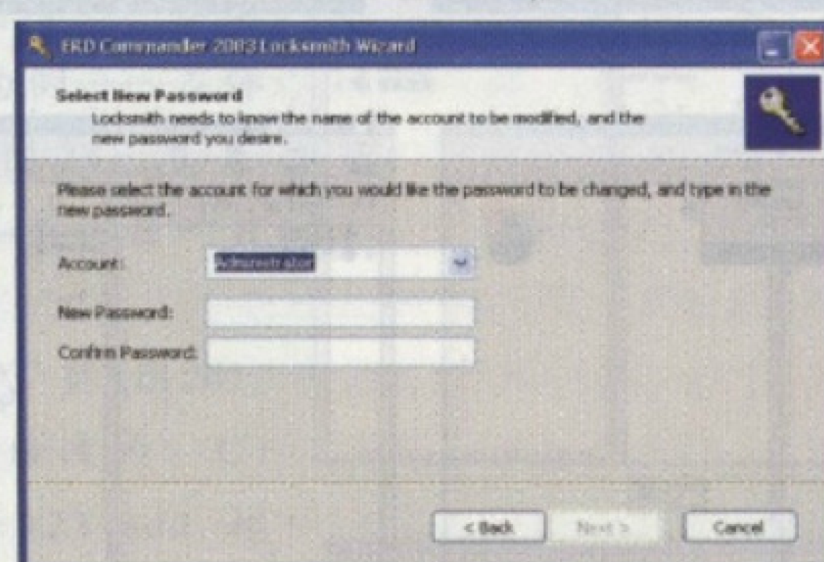
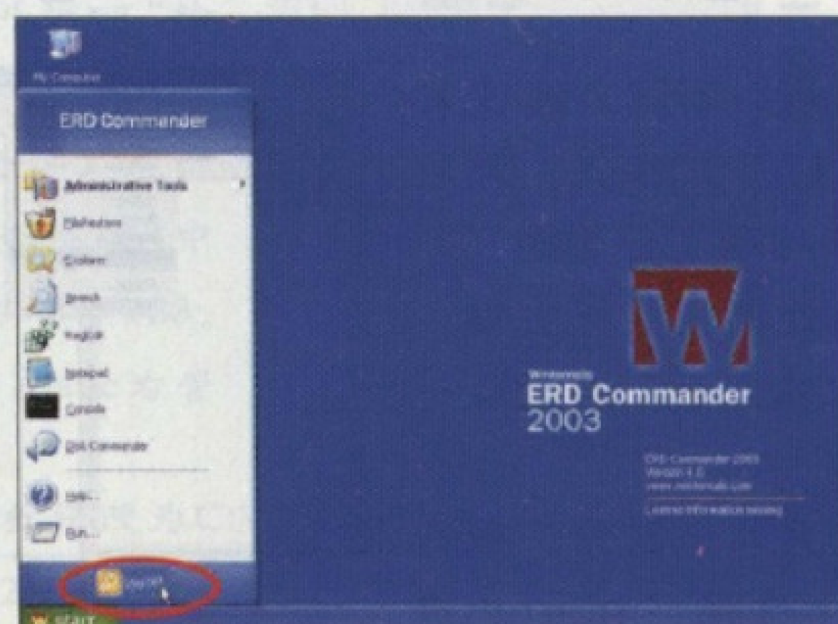
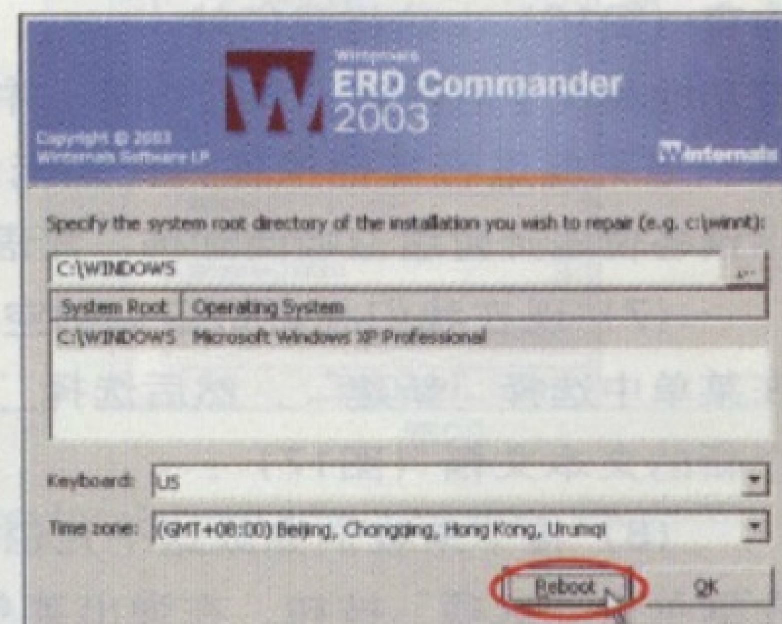

图8


图9

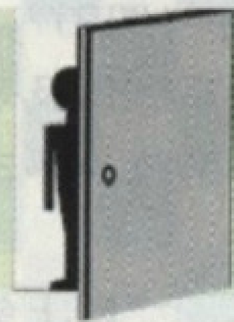
最后为了保证修改成功，我们要正确地退出ERD Commander 2003。单击"Start"菜单，选择"Logoff..."（图10），在弹出对话框中单击"OK"按钮，返回操作系统选择画面，现在我们单击"Reboot"按钮（图11），再单击"Yes"，就完成了正常退出。注意这时系统并不是关闭，而是重新启动，因此要记得把BIOS中的引导顺序调整回来。


图10


图11

ERD Commander 2003虽然使用效果很好，但还是有它的不足之处，毕竟不是每个人整天带着光盘跑来跑去，而且很多场合是没有光驱可以使用的，比如学校、图书馆、单位等。“法宝”失灵了怎么办？大家别慌，这里还有两条“咒语”呢。

小提示： 和ERD Commander 2003具有类似功能的还有一款德国人开发的工具软件——O&O Bluecon 2000，感兴趣的读者可以去互联网寻找相关资料，这里就不再一一介绍了。



咒语之一： 利用Windows 2000输入法漏洞

有效范围： 小，只对SP2以前的Windows 2000有效，对Windows XP无效

杀伤力： 强

有的读者可能会问这里为什么要介绍一个已经基本无效的方法。其实抛开遇到SP2以前版本的Windwos 2000的可能性不说，后面的其他“咒语”也都要依赖这个方法的大部分内容。

首先我们正常开机，进入登录界面后，进行下列操作：

(1) 选择用户名输入框，然后按下“Ctrl+空格”键，调出输入法（图12）。

(2) 默认第一次调出的是微软拼音输入法，这个输入法不存在我们需要的漏洞，因此，我们要再按下“Ctrl+Shift”切换到其他输入法（除微软拼音输入法外，系统默认安装的其他输入法都有相同的漏洞）。这里我们以全拼输入法为例（谁叫第一个切换到的就是它呢，呵呵）。

(3) 现在我们用鼠标右键单击输入法状态条（图13），在弹出的右键菜单中选择“帮助”→“操作指南”，这样就打开了输入法操作指南的页面（图14）。

(4) 右键单击“选项”按钮，选择最后一项“跳至url”，打开对话框（图15）。

(5) 这里我们在对话框中输入“C:”，单击“确定”按钮。

(6) 输入法操作指南的右边窗口就会显示C盘的内容（图16），这样我们就成功地实现了对硬盘资源的访问，并且可以新建文件/文件夹，但不能进行其他操作，比如无法打开文件夹，呵呵（请各位法师暂缓召唤西红柿，咒语才吟唱了一半啊）。

(7) 现在我们在右边窗口的空白处单击鼠标右键，在菜单中选择“新建”，然后选择“文本文档”，建立一个新的文本文档（图17）。

(8) 接下来我们完成这个咒语的另外一部分。鼠标左键单击“选项”按钮，在弹出菜单中选择“internet选项”，这里会打开一个文件类型编辑器（图18）。

(9) 在文件类型编辑器中找到扩展名为“TXT”的类型（图19）。

关于“SP”……

“SP”是微软发布的Service Pack（服务包）的简称。Service Pack是微软不定期发布的针对其操作系统，或微软的其他应用程序的补丁集合，同时也提供一些增强的安全特性甚至功能。SP2就是指Service Pack 2。目前Windows 2000最新的服务包版本为SP4，Windows XP为SP2。查看本机已经安装的SP版本：鼠标右键单击“我的电脑”，选择“属性”，在弹出的“系统特性”窗口中的“常规”页中即可查看（插图1）。

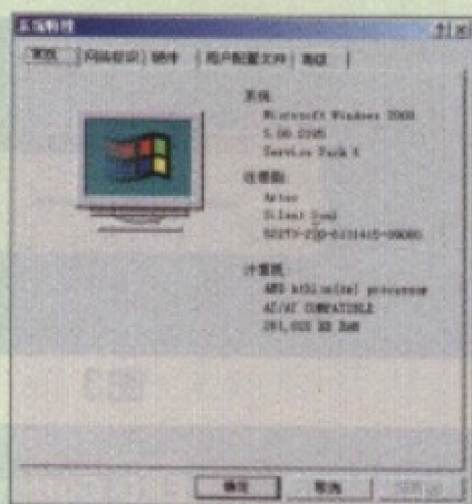


插图1

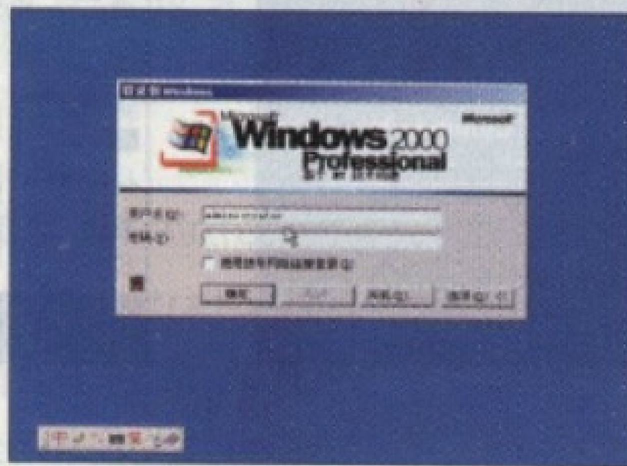


图12

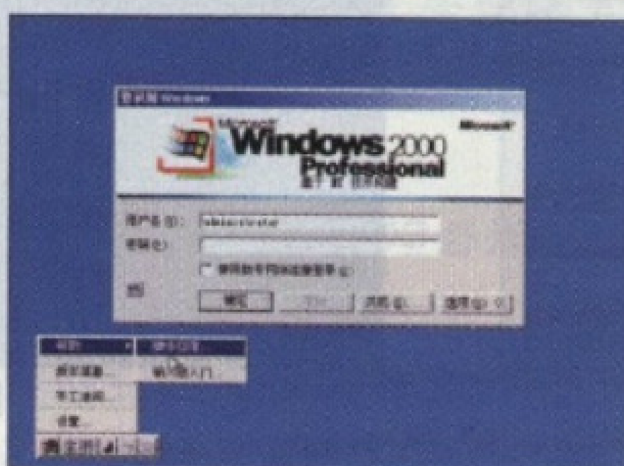


图13

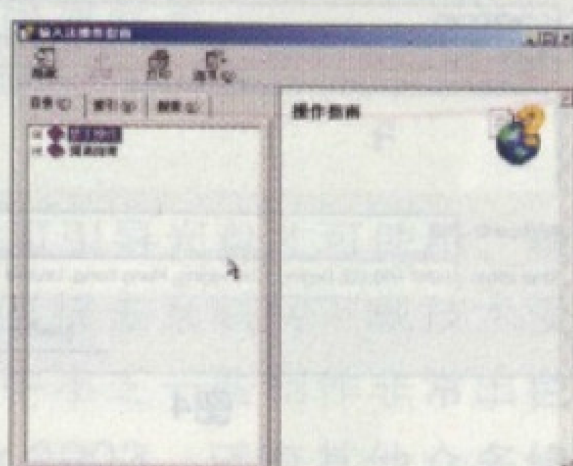


图14

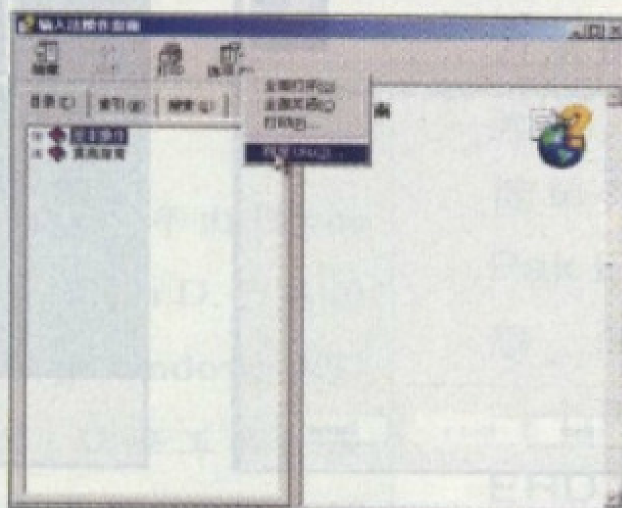


图15

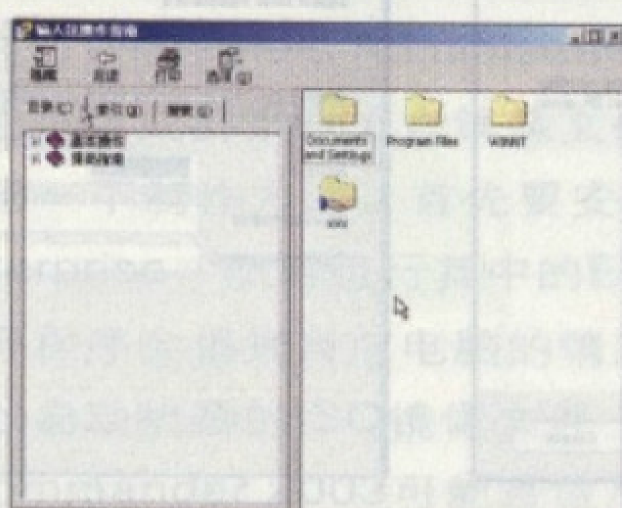


图16

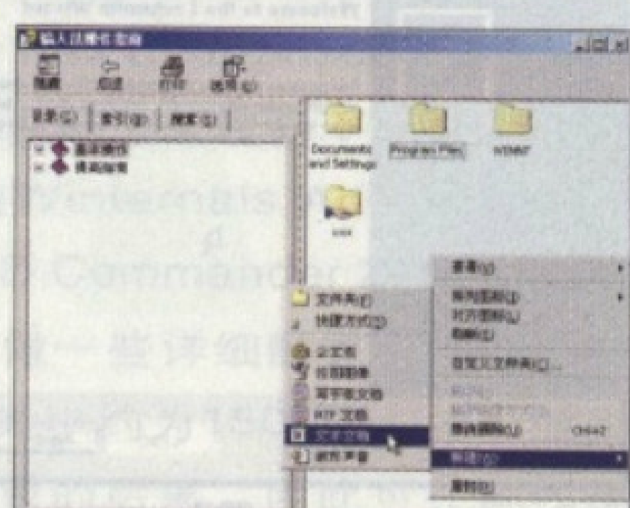


图17

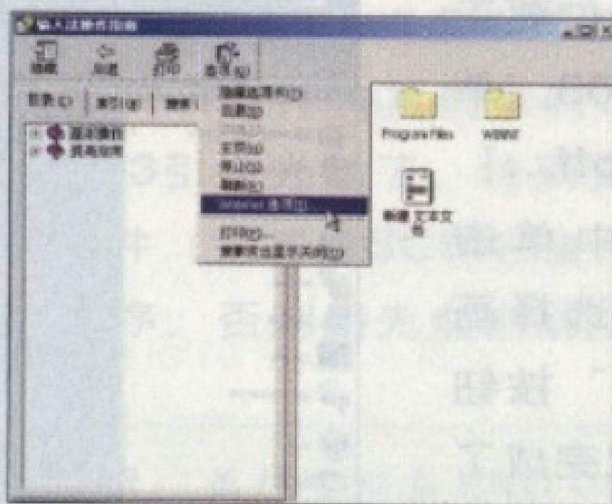


图18

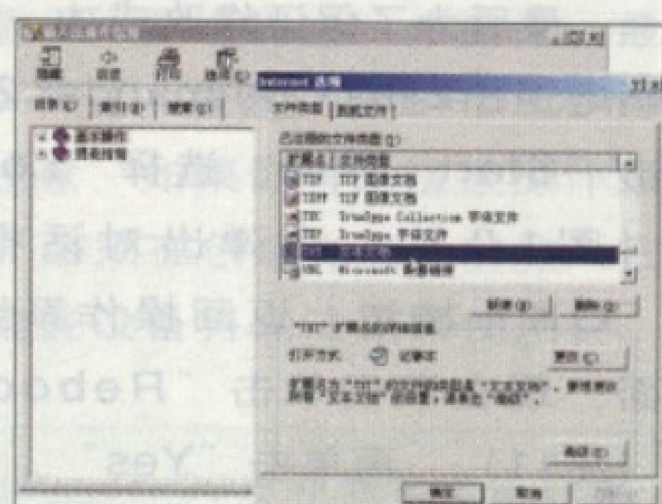


图19

（10）选中“TXT”文件类型，点击下面的“高级”按钮，打开“编辑文件类型”窗口（图20）。

（11）在“操作”栏中，我们选择“Open”，然后单击“编辑”按钮，就可以看到“Open”所对应的操作为“C:\WINNT\system32\NOTEPAD.EXE %1”（图21）。把这个操作命令完整地记录下来，以便今后恢复，否则就无法用记事本打开文本文档了。

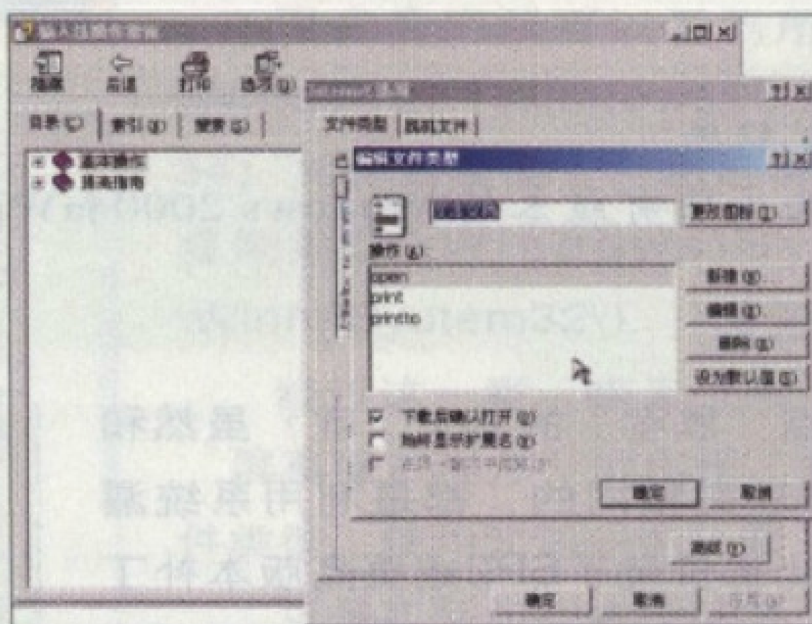


图20

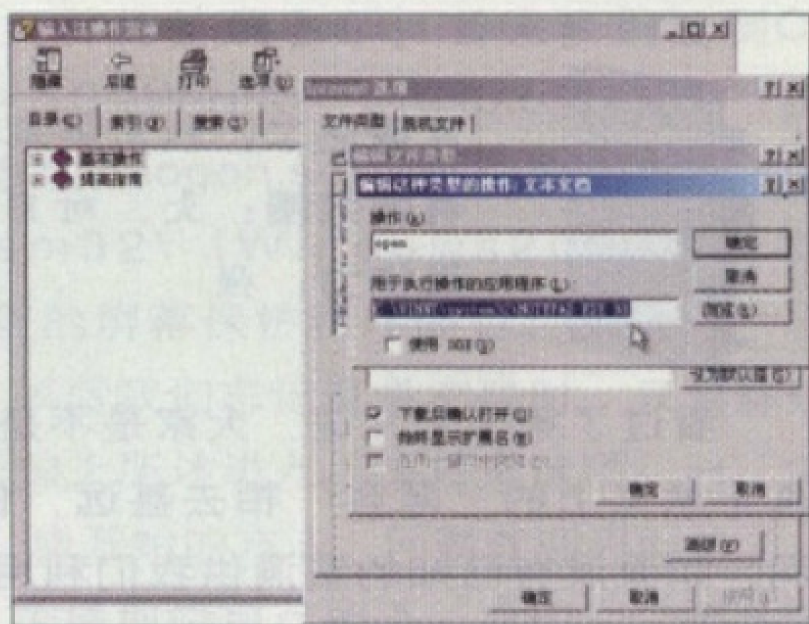


图21

（12）现在我们将操作命令替换为——C:\WINNT\system32\cmd.exe /c net user abc 123 /add & C:\WINNT\system32\cmd.exe /c net localgroup administrators abc /add（图22）——更改完毕后，单击确定保存修改的结果，然后再次单击确定，退出“文件类型编辑器”。

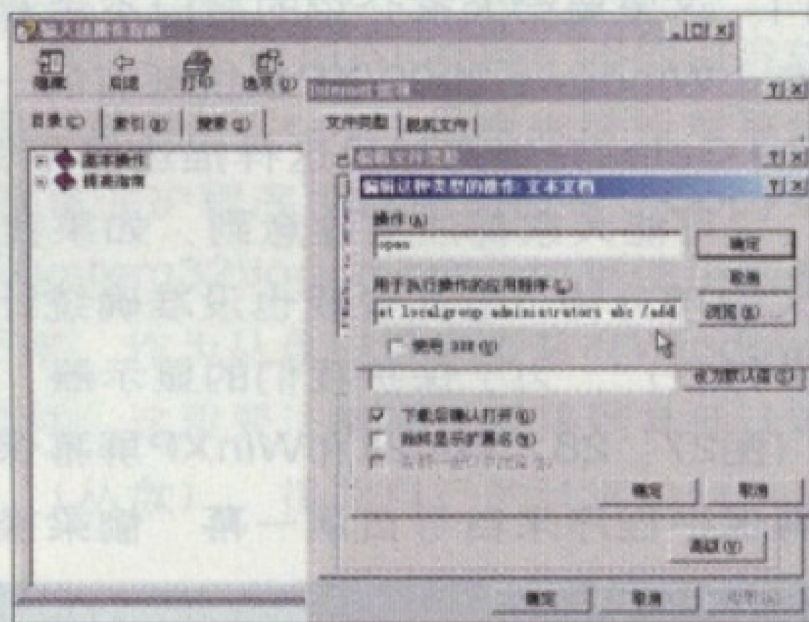


图22

（13）点击“关闭”按钮，返回“输入法操作指南”页。

（14）现在我们双击运行刚才建立的“新建文本文档”，正常情况下，是不会得到运行结果的。如果出现了错误或打开了记事本，请重复步骤8～13。

（15）虽然上一步中我们看不到任何结果，但其实已经达到了目的——一个名为“abc”，密码为“123”的用户已经被添加，并且是管理员组的成员。关闭“输入法操作指南”页返回登录界面，用刚刚建立的这个abc用户登录即可。进入系统后可能会遇到几个错误提示，不必理会提示内容，全部点击“确定”，这样我们就成功地以管理员身份进入了Windows 2000系统，修改自己帐号的密码，然后把我们新建的这个管理员帐号删除，重新启动计算机，用自己的帐号登录系统。这里千万不要忘记要把“TXT”文件的“Open”操作命令改回去，呵呵。

小提示： 步骤4～7和步骤8～12的顺序一定不能调换，即必须先打开硬盘路径，才能打开“文件类型编辑器”，如果用户曾经在“组策略”中设置了“密码必须符合复杂性要求”和“密码长度最小值”的策略，一定要在步骤12中以符合策略要求的密码替换文中的123，否则可能遇到错误导致无法顺利添加用户。

换个思路

输入法漏洞结合快捷方式的运用：

步骤1～6不变，步骤7开始，按照下列方法操作：

(1) 右键单击C:\下的任意文件/文件夹——这里以Windows 2000的安装目录“Winnt”为例——在弹出的右键菜单中选择“创建快捷方式”（图23）。

(2) 右键单击“快捷方式WINNT”，在弹出的右键菜单中选择“属性”。

(3) 在打开的属性页中，选择“快捷方式”页（图24）。

(4) 将“目标”对话框中的路径修改为：C:\WINNT\system32\cmd.exe /c net user abc 123 /add，起始位置修改为“c:\winnt\system32”（图25）。

(5) 然后单击“确定”，保存修改结果，并返回“输入法操作指南”页。

(6) 双击运行这个快捷方式，一样不会得到运行结果，如果发生错误或打开其他程序，请检查步骤4中的输入是否有误。这样就创建了用户abc，密码为123。但这是个普通用户，下面要做的就是提升用户abc为管理员。

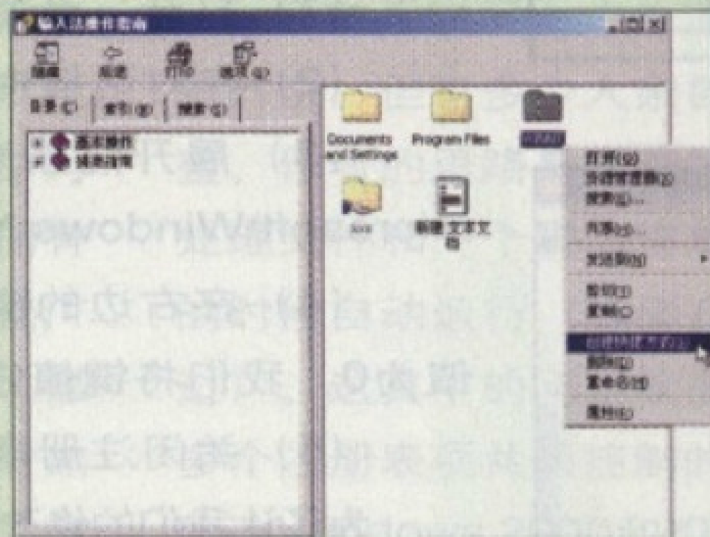


图23

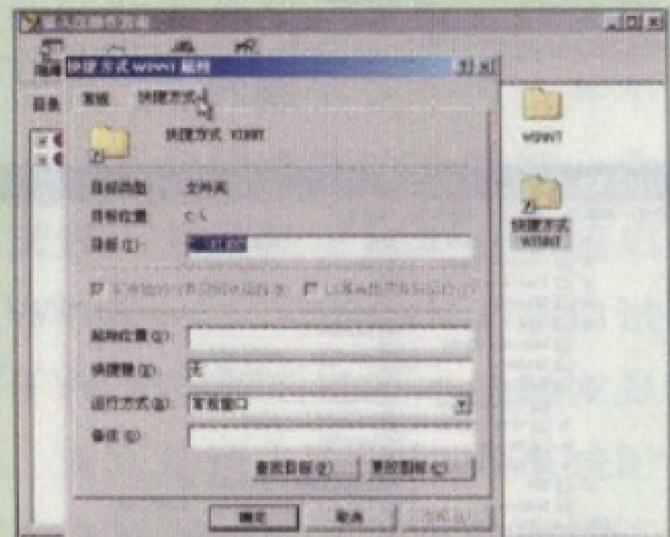


图24

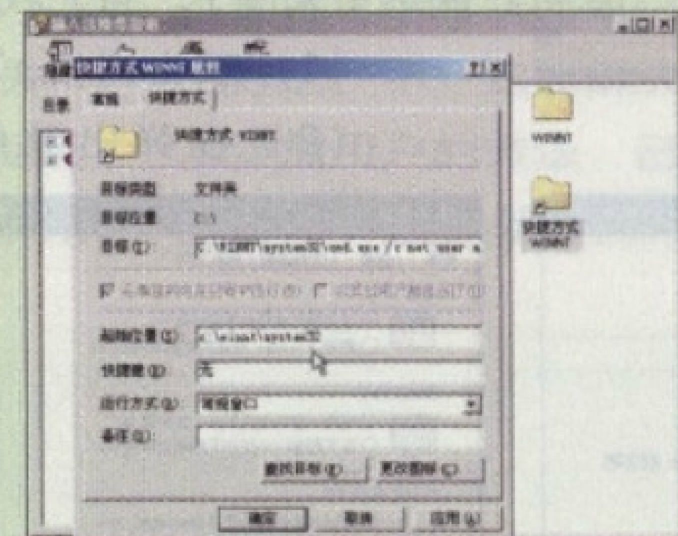


图25

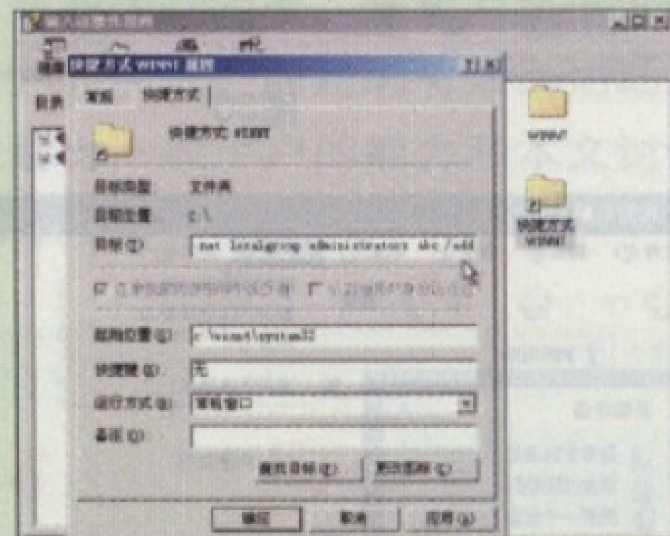


图26

(7) 重复步骤2～5，不过要将快捷方式目标修改为C:\WINNT\system32\cmd.exe /c net localgroup administrators abc /add，起始位置同样修改为c:\winnt\system32（图26）。

(8) 再次运行这个快捷方式，我们就成功地把刚才添加的用户abc提升为管理员。

(9) 现在我们可以使用abc这个管理员帐号登录系统了。千万别忘记扫尾工作，将这个快捷方式删除。

咒语之二： 利用屏幕保护程序
有效范围： 大，对目前为止所有版本的Windows 2000和Windows XP均有效
杀伤力： 强

看过了第一个咒语，大家是不是有点“黑客”的感觉了呢？虽然和真正意义上的“黑客”相去甚远，但原理是相同的，都是利用系统漏洞。如果没有已知的漏洞供我们利用，比如安装了SP2或更高版本补丁的Windows 2000或Windows XP，该怎么办呢？通常黑客都是安装后门。这里要给大家介绍的后门不用我们去下载，是微软为大家准备好，每个Windows 2000/XP系统都有的——屏幕保护程序（闪亮登场）！愿Bill Gates先生宽恕我这样描述屏幕保护程序。

可能大家都没有注意到，如果我们在登录界面不做任何操作，经过大约15分钟（老实说我也没准确统计过，反正就是一段时间啦，大家不要打我），为了保护我们的显示器，系统会自动运行一个屏幕保护程序（图27、28：Win2k和WinXP屏幕保护截图）。这次我们就利用这个屏幕保护程序来自导自演一幕“偷梁换柱”。

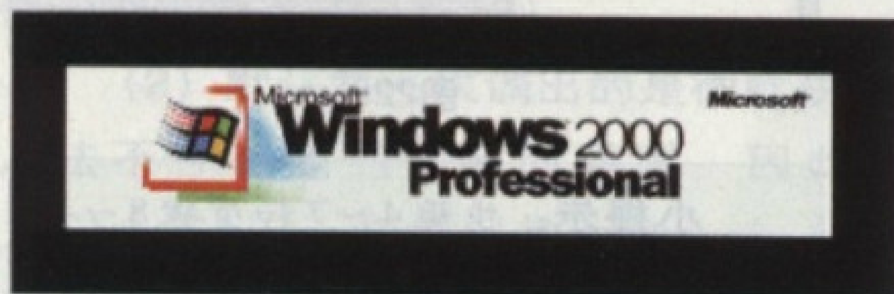


图27

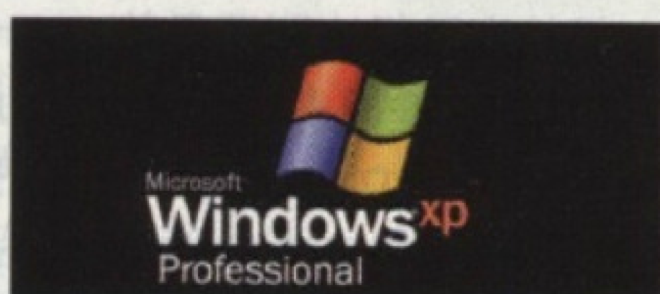
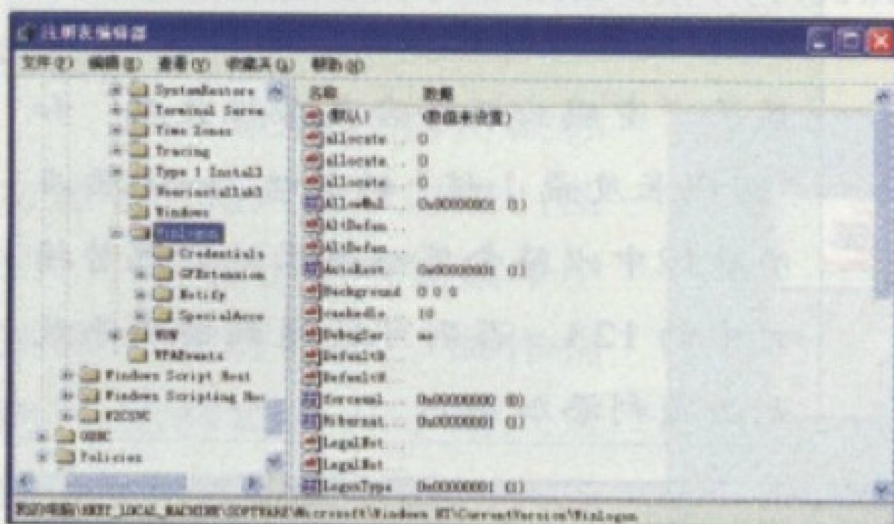
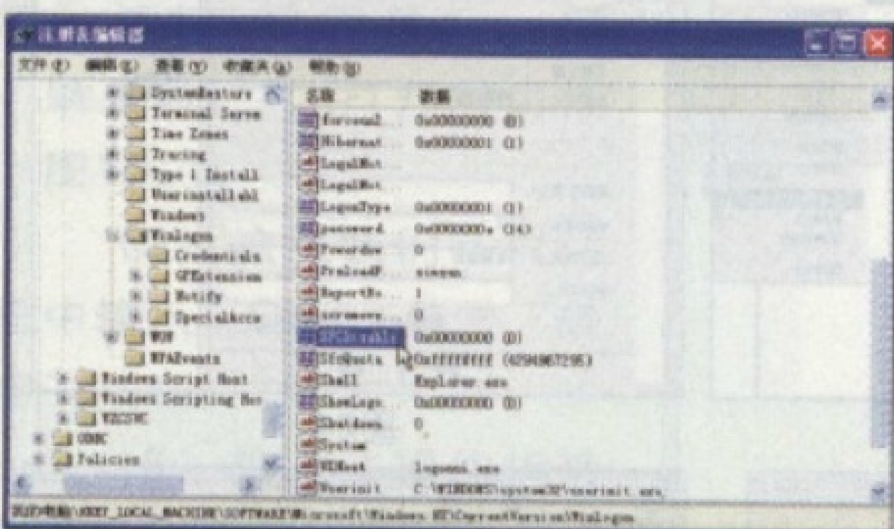


图28

关于WFP

在Windows 2000之前的Windows版本中，安装操作系统之外的软件可能会覆盖共享的系统文件，如动态链接库(.dll文件)和可执行文件(.exe文件)。系统文件被覆盖后可能会导致系统性能不可预知、程序运行无规律以及操作系统运行失败等问题。为此在Windows 2000和XP中，微软加入了“Windows文件保护(WFP)”来阻止系统文件被非法替换。这些受保护的文件包括*.dll文件、*.exe文件以及重要的系统目录和其中的文件。WFP在后台运行，检测其他程序是否要替换或移动受保护的系统文件，还检查文件的数字签名以确定新文件是否为正确的Microsoft版本。如果文件版本不正确，WFP会自动从存储在Dllcache文件夹的备份中或从系统安装光盘中替换文件。


图29


图30

在Windows XP中，这个屏幕保护程序位于C:\Windows\system32（Windows 2000中为C:\Winnt\system32）下，文件名为logon.scr。只要把这个文件替换为我们需要的程序就可以了。大家先别急着动手，由于Windows 2000和XP具有文件保护（WFP）功能，我们无法修改system32目录中的任何文件。无论删除或修改其中的哪个文件（包括logon.scr），系统都会马上将它恢复。所以必须用以下方法先把这个功能禁用：

（1）打开“开始”菜单，选择“运行”。

（2）在对话框中输入“regedit”，单击“确定”打开注册表编辑器。

（3）展开注册表键：HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon（图29）。

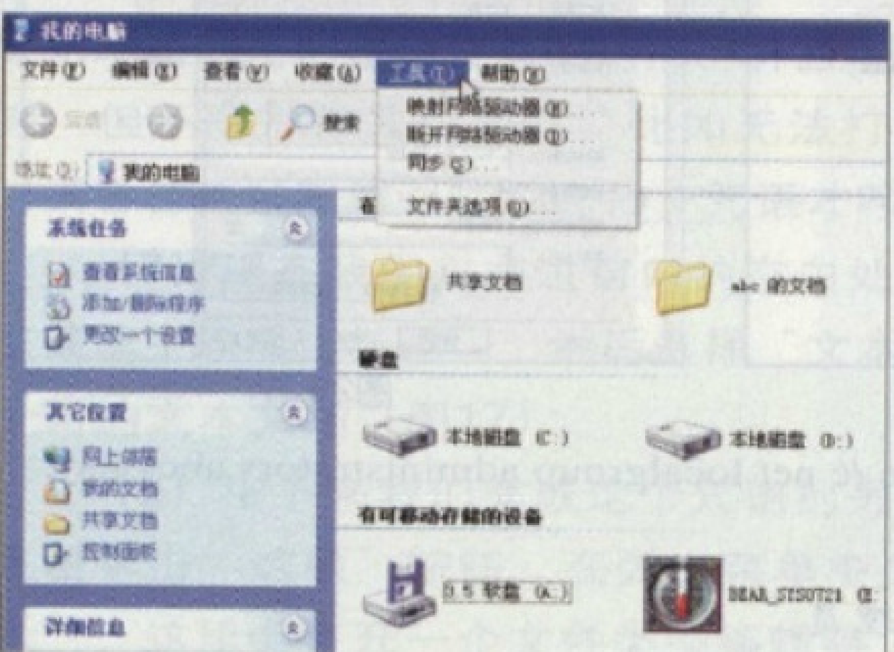
（4）在右边的窗格中找到注册表键：SFCDisable（图30），默认键值为0，我们将键值修改为十进制的1，来禁用WFP功能。

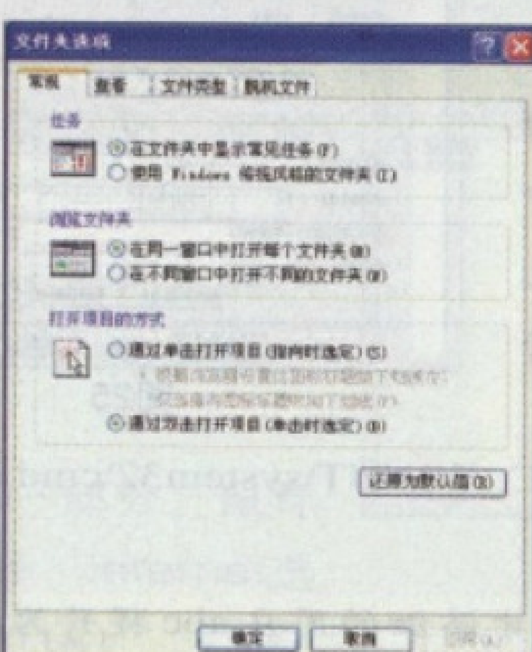
（5）关闭注册表编辑器。

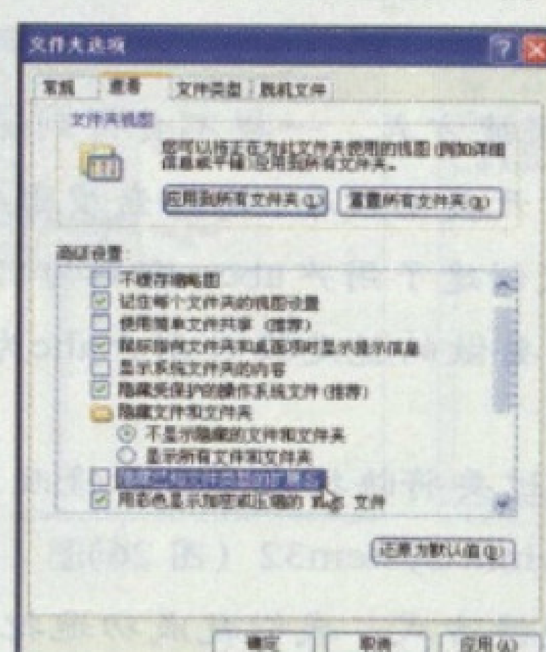
为了让我们的修改生效，必须先重新启动系统。再次进入系统后，就可以替换这个文件了。首先我们要让系统显示文件的扩展名，方便我们修改文件名称：

（1）双击打开“我的电脑”，选择“工具”菜单（图31）。

（2）在弹出菜单中选择“文件夹选项”打开“文件夹选项”窗口（图32）。


图31


图32


图33

（3）选择“查看”页，在“高级设置”中，清除“隐藏已知文件类型的扩展名”项前的复选框（图33）。

（4）点击“确定”按钮，关闭“文件夹选项”窗口。


图34

现在我们就可以看到所有文件的扩展名了。首先我们复制C:\Windows\（Windows2000中为C:\Winnt\）的explorer.exe（图34）文件到桌面上。然后将它改名为logon.scr。最后把这个冒牌货复制到C:\Windows\System32\（Windows2000中为C:\Winnt\System32\），覆盖真正的屏幕保护程序即可。

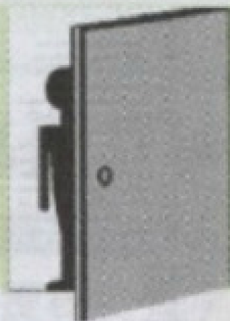
经过这一番“瞒天过海”，以后我们忘记登录密码时，只要静候“屏幕保护程序”的出现，然后如上所述进入“文件夹选项”→“文件类型”使用咒语一中从第（9）步开始的方法，问题就迎刃而解了。

可是实际应用中没有多少人会提前给自己留下“后门”，那么该怎么办呢？这时就需要根据所使用的文件系统分两种情况来对待了。当使用FAT/FAT32文件系统时，我们可以使用Widnows 98的引导软盘来启动系统，然后在DOS环境下使用“Copy”命令来替换屏幕保护文件，比如替换Windows XP中的屏幕保护程序可以使用命令：Copy c:\windows\explorer.exe c:\windows\system32\logon.scr。如果使用的是NTFS文件系统，那么就要把硬盘取下来，作为从盘挂接在安装有Windows 2000或XP的其他机器上，然后替换文件。这里要注意硬盘挂接到其他计算机时，要将硬盘跳线设置为“Slave”（从盘），接回自己的计算机时再恢复为“Master”（主盘）。

换个思路

我们可以直接用C:\Windows\System32\（Windows2000中为C:\Winnt\System32\）下的cmd.exe文件来替换屏幕保护程序，这样就会打开一个DOS命令行窗口。然后直接运行net user命令来添加新的用户帐号。需要注意，这个方法并不支持非Win32应用程序的启动，所以请不要使用计算机管理单元等来替换屏幕保护程序。

小提示：其实我们可以通过使用一个叫作NTFS for Dos的软件，使Windows 98引导软盘支持NTFS文件系统，免去挂接硬盘的不便。使用方法非常简单，大家可以自己研究一下。



关于互联网上流传的其他解决方案

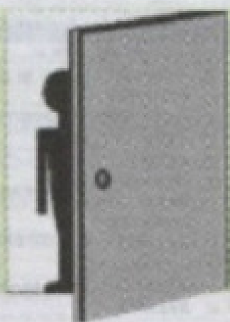
一、删除SAM法

SAM是本地安全帐号管理数据库的英文缩写，系统中所有的本地用户帐号、权限信息、SID和密码等重要信息都存放在其中。在Windows NT和2000系统中，如果系统在启动时找不到SAM，就会允许以用户名为“administrator”、密码为空的方式登录系统，并且拥有管理员权限。由于简单有效，自Windows NT时代起就广泛流传（SAM好可怜啊，这么多年不知道被无辜“谋杀”了多少次）。但在Windows XP中，系统在启动时如果找不到SAM，就会自动重新启动，结果造成更大的麻烦。因此使用XP的用户是不能用这个方法的。

另外由于删除SAM导致所有用户的SID等重要信息丢失，一旦系统中存在使用EFS加密的文件，将导致加密文件永远无法打开。许多和用户帐号关联的应用程序也将无法运行。所以建议Windows 2000用户在采取这个方法时要非常谨慎。

二、启动脚本法

目前互联网上广为流传的还有使用启动脚本添加用户的方法。但有多少人亲自试验过呢？其实这个方法并不完整。作者的思路是正确的，但是仅仅在系统中添加一个批处理文件和一个脚本信息文件，并不能使脚本在系统启动的时候自动运行（笔者在Windows 2000和XP下亲自试验过）。这其中的问题就在于Windows启动脚本的触发是由多个注册表项共同控制的。当无法进入Windows系统时，修改Windows 2000和XP的注册表是非常困难的事情。并不是说这个方法无效，只是要告诉大家，按照网络上流传的方法，不一定能解决我们的问题。而正确有效的启动脚本添加用户的方法，已经超出一般用户的能力和本文讨论的范围，这里就不深入分析了。



写在最后

任何事物都具有两面性，本文所讨论的内容也一样。这篇文章的初衷是为了解决大家在日常应用中由于忘记密码，或者用户帐号丢失（比如中木马之后被人恶意删除）所造成的不便。笔者本人并不希望有人利用这篇文章的方法去恶作剧，甚至做出其他更加过分的行为。希望每个人都能善用自己所掌握的知识和技术。

前几天CoCo在和一群软件迷的朋友们聚会的时候，大家偶然聊起了软件版本号的话题。其实从版本号的变迁不但能看出一个软件的更新程序和频率，同时也能获知它在不断调整的理念和方向。拿微软的Word软件来说，最初的Word 6.0是按照更新的频率进行命名，后来发展成Office套件后，名称变成了Office 97、Office 2000，让用户知道软件的重大更新是按照年份来计算的。到XP时代，同样顺理成章地变成了Office XP，预示着软件更加趋向于和Windows操作系统的紧密结合。对于开发者来说，为自己的软件起个漂亮的名字、酷的版本号，看来也是一件相当重要的事情哦。（软件推荐信箱：hylwr@sina.com）

■重庆 CoCo

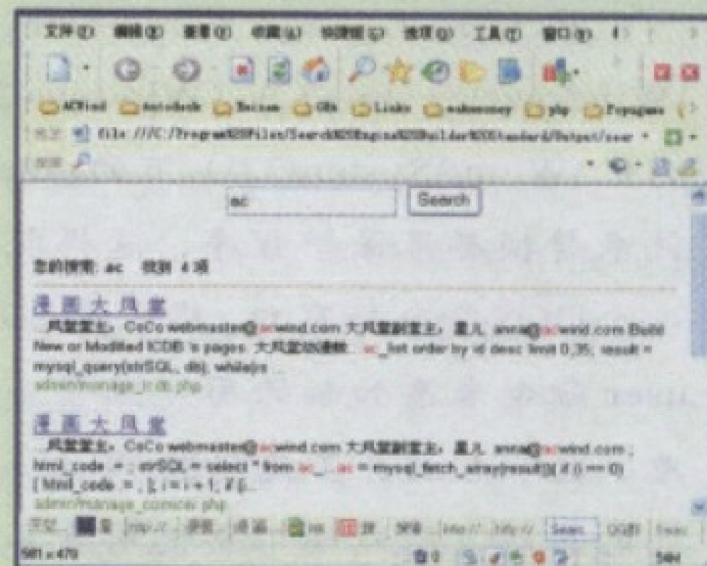
中国共享软件

SoftReg
http://www.softreg.com.cn

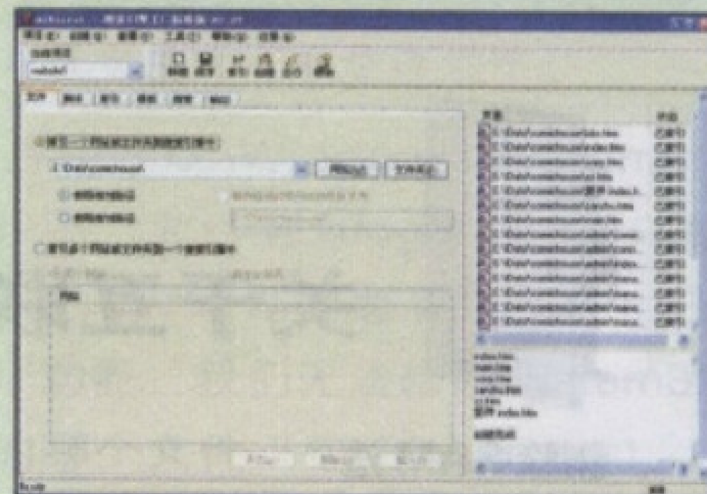
让你的网站自己搜索——搜索引擎工厂

□版本：v2.0　□大小：900kB
□授权：共享软件　□作者：Sea Moon
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：39元
□未注册限制：只能建立20个索引　□主页：http://www.aleadsoft.com/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=7212

说明：为你的网站自动创建一个搜索引擎的小工具，使用它把你的网站变得像Google一样，用户可通过输入关键字来搜索你整个站点，得到相匹配的页面。不用ASP、PHP、数据库这样复杂的服务器端技术，只需要在软件中轻松点击几个按钮，选择自己喜欢的风格和模板，它就会将你的网站进行一次快速索引，生成一个涵盖搜索代码的HTML页面文件和代码。你要做的就是直接把该代码加入到你的网站上，即可实现全文检索功能。对于个人网站站长来说，无需考虑自己的网站服务器是否支持数据库等功能，只要能放HTML页面，就能实现自己的搜索引擎。


很Google的感觉

点评：说起来，CoCo几年来还一直坚持在闲暇时间更新自己的个人网站呢，呵呵。虽然流量不是很大，但每个星期更新一些自己喜欢的东西，是种不错的消遣方式。但时间一长，网站内容丰富的同时，如何让朋友们在网站上快速找到自己需要的信息，却是要提到议事日程上的一件大事。搜索引擎工厂无需CoCo编写任何一句程序代码，就能获得属于自己网站的搜索引擎，经多个站点的同步测试，其搜索的速度对于现在普遍的宽带用户来说，几乎不存在什么问题。


搜索引擎工厂的外观

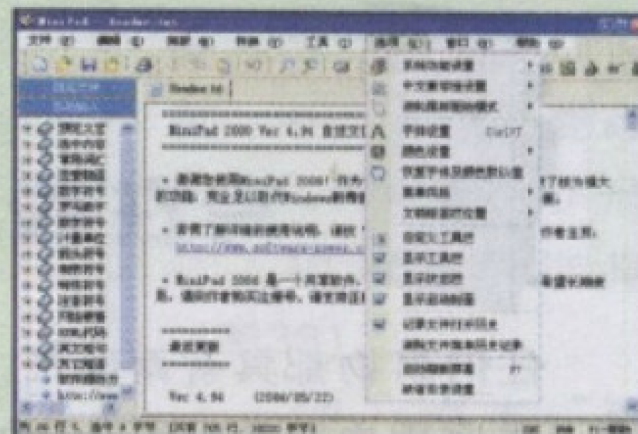
中文纯文本编辑器——MiniPad 2000

□版本：v4.94　□大小：802kB
□授权：共享软件　□作者：邓森
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：20元
□未注册限制：30天试用期　□主页：http://www.software-power.com/sc
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=3117

说明：小型的绿色纯文本编辑软件，提供了很多极为强大的功能，可作为Windows本身自带的"记事本"的完美替代品。软件采用XP风格设计，解决了纯文本文件长度64kB的限制，独创性地将专业Office工具才有的段落排版、宏定义等高级概念引入到纯文本的编辑中。和国外著名的同类编辑软件UltraEdit、EmEditor相比，MiniPad更侧重于面对中文用户群来进行功能设置，如提供了中文繁简转换工具，词组和句子的自动输入、快捷聊天模式的设定等，都非常适合国人自己的文字处理工作。

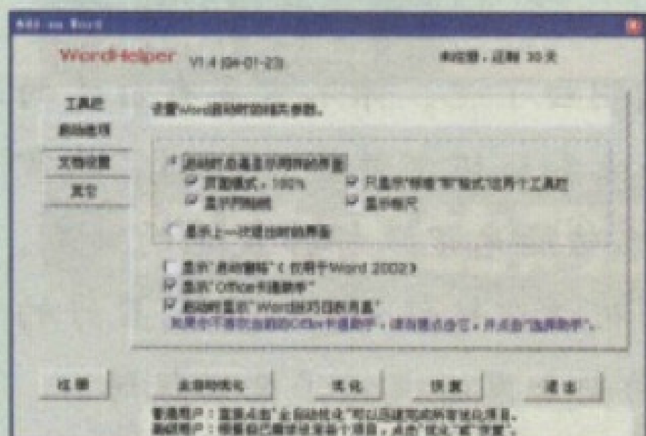

聊天更轻松

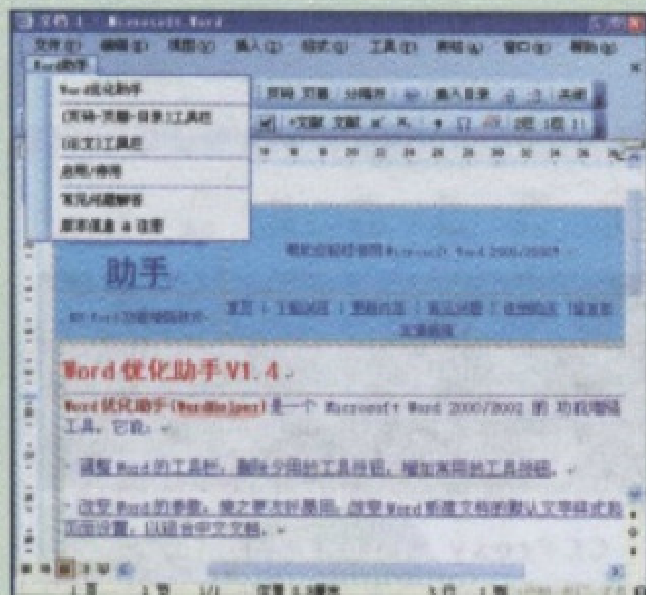
点评：刚接触该软件的时候CoCo还只认为是参考EmEditor等制作出的临摹作品，但打开菜单和选项后方知错得厉害。除了强化的编辑功能外，软件将侧重点放在嵌入其中的各种实用小工具上面，从内码转换到剪贴板管理、从文件压缩到密码保护、从聊天模式到外部插件，将MiniPad整合成一个全方位的工具合集。未来方向是更侧重于编辑功能还是外部工具，是软件发展需要考虑的一个定位上的问题。如此多的菜单和功能选项，却只有区区800kB，真可谓五脏俱全。


麻雀虽小，五脏俱全

让Office随我所愿——Word优化助手

☐**版本**：v1.4 ☐**大小**：1MB
☐**授权**：共享软件 ☐**作者**：Li AB
☐**平台**：Win9X/NT/2000/XP ☐**注册费用**：25元
☐**未注册限制**：30天试用期 ☐**主页**：http://wordhelper.xiloo.com/cn/index.htm
☐**下载注册**：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=8547


定制Word的风格


嵌入Word中的优化助手

说明：一款针对微软Word 2002系列所开发的功能增强型插件，它按照用的户实际需求，对Word中日常的工具栏进行优化，移除极少使用的按钮、增加常用的功能按钮。同时允许用户很方便地自己定制整个Word的启动界面、默认文字式等参数，将一些使用不方便的地方（如公式编辑器的占位问题）进行了小小的调整，把我们平时工作、学习都离不开的Office系列软件变得更具亲和力。Word优化助手新增了两个原创的工具栏，"论文工具栏"让学生朋友不用为论文中的公式和文献的引用感到头痛；而增强的"页眉-页脚-目录"工具栏对于像CoCo一样的纯文字工作者来说，可以更好地美化自己的文档文件。

点评：据相关媒体报道，Office系列软件已经成为微软公司收益最大的一个项目，这个系列软件包括了几乎所有办公所需要的工具。当然，它们最强的功能还在于允许使用VBA等方式来进行二次开发。很多公司都有自己用Word做的工作模板、Excel做的员工管理系统。在国外，一个设计得好的Office插件工具可以卖到比较高的价钱。国内还很少看到同类的共享软件出现，Word优化助手的作者从自己使用Word的角度出发，优化其中的设置并加入自己的功能，软件与Word本身又能很好地无缝衔接，所提供的模式非常值得软件开发者学习。谁说必须原创自己的软件才能有前途，为大型软件做增强型的应用也会有很大的市场。

电视节目早知道——WeeklyTV

☐**版本**：v7.1 ☐**大小**：1.9MB
☐**授权**：共享软件 ☐**作者**：金超
☐**平台**：Win9X/NT/2000/XP ☐**注册费用**：25元
☐**未注册限制**：15次试用 ☐**主页**：http://www.weeklytv.com/
☐**下载注册**：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=11584

说明：每周电视指南（WeeklyTV）是一款集电视节目查询和在线观看于一体的网上多媒体视频播放工具，软件会自动按照你的要求，搜索最近两周之内各电视台网站的节目表单，将你喜欢的电视节目播出时间一网打尽。软件支持国内外200多个电视频道，随时点击菜单选项即可观看。你还可以按照内置的按电视节目时间来设置提醒功能，不错过任何一部精彩剧集的播出时间。你所要做的就是每周周末上网一分钟，让它获取上海电视台、东方电视台、中央电视台等节目播放表，然后进行设定即可。


今天有什么好节目?


一网打尽所有频道

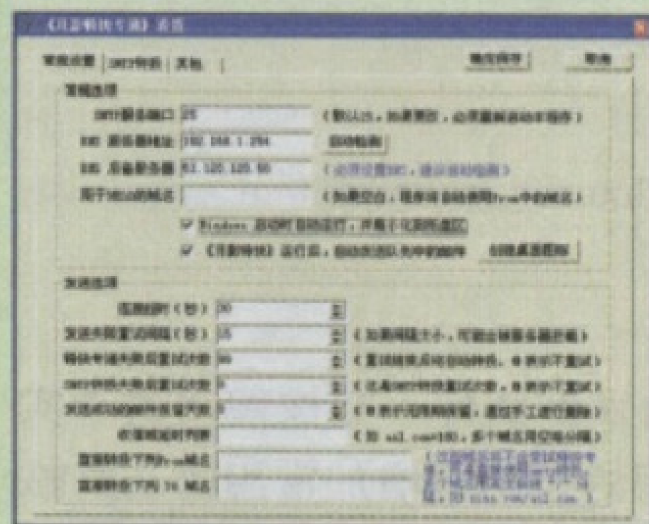
点评：软件的亮点在于数据库技术，它将电视节目的信息分门别类地放在数据库中，给查询和整理电视节目信息带来了非常大的便利。针对当天的节目，WeeklyTV还使用了时间管理方法，分成早上、中午、下午和晚上4个时间段，使得信息显示及时却不凌乱。对于超级电视剧迷来说，还可以将其中的时间表数据导入或导出，便于随时回顾。让我们不再面对浩如烟海的网路电视节目时变得盲目，我的电视我作主！

自己来做邮递员——月影特快专递


自己来当邮差吧!

☐**版本**：v2.6 ☐**大小**：320kB
☐**授权**：免费软件 ☐**作者**：星月软件
☐**平台**：Win9X/NT/2000/XP ☐**主页**：http://www.kkstar.com/index.htm
☐**下载**：http://kkstar1.nease.net/me.exe

说明：一个不需要外部邮件服务器（SMTP）即可轻松发送电子邮件的小工具，通过


全方位的设置

它可将你的计算机变成一台发信服务器，不需要像普通的E-mail发送经过各种中间传输环节，直接将你的信件投递到收件人所在的服务器中，对于收件方来说，无需任何等待时间。当电子邮件病毒在互联网上泛滥的今天，这种方式的信件发送也保证了邮件快速安全地到达目的地。月影特快专递能兼容绝大部分电子邮件客户端如Outlook Express、Foxmail，并且允许用户全程监视邮件发送的全过程。达到这一切目的，我们需要做的只是执行它，并将你E-mail客户端软件的SMTP设置为“127.0.0.1”即可。

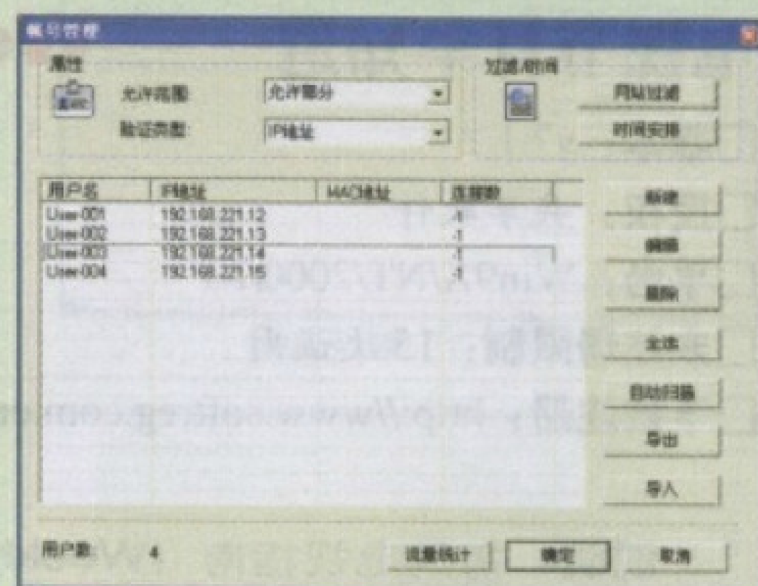
点评： 软件的原理其实很简单，经CoCo这么一说大家都该明白了吧。你不需要有自己的邮箱，也能很快地发送信件，对于保护自己和他人的邮箱不被病毒和垃圾邮件侵犯起到了非常好的作用。在托盘图标使用各种颜色表示信件发送状态，提供日志功能来记录邮件发送的结果。如果发现失败的发送记录，也不用太担心，“自动转投”功能将会把该信转移到其他你设置好的外部服务器中进行发送，它将技术细节隐藏在软件后，为邮件的安全发送提供了全面保障。

冲破端口限制——CCProxy

- **版本：** v6.0
- **大小：** 810kB
- **授权：** 共享软件
- **作者：** 遥志软件
- **平台：** Win9X/NT/2000/XP
- **注册费用：** 220元
- **未注册限制：** 只支持3个用户
- **主页：** http://www.youngzsoft.com
- **下载注册：** http://www.ccproxy.com/ccproxysetup.exe



界面上的流量监控


账号管理

说明： 一款实现局域网内的计算机共享上网的代理服务器软件，局域网中能上网的机器安装它后，可让其他无法上网的计算机通过这个代理进行共享联机，最大程度地减少了硬件和上网费用。与其他代理软件相比较，CCproxy安装后没有提供繁琐的网络选项，只需进行必要的帐号设置即可。CCproxy提供了强大的上网权限管理模块，管理员可通过IP地址、密码等7种方式来杜绝无权用户的连接；可控制代理用户的上网时间和流量，节省不必要的网络资源消耗；过滤功能帮助我们屏蔽一些特定的网站和内容，净化网络空间。

点评：“冲击波”走了，“震荡波”又来了。频繁的病毒侵袭使得CoCo所在的局域网只能开放一些有限的端口，以避免来自互联网上的各种攻击。端口的关闭，初衷是好的，但意味着很多网站和服务器无法正常进入。这个时候，对于局域网中唯一端口全开的服务器来说，选择一个快速和安全的代理服务器就是很关键的问题。而CCProxy除有代理共享上网的功能外，将强大的账户管理、局域网邮件病毒清除等特色功能融在其中，解决了不少上网中的实际问题。

软件更新快报

微软公司终于发布了Windows XP SP2 RC2版更新包，其编译版本号为2149，不知道其中又有多少个功能的增强和错误的修正，呵呵。一个大型软件尚能不断进行自我批评，我们的共享软件作者们，一定要记得时常更新自己的版本哦。哪怕是小Bug的修正，界面文字的增强，每个小步都是前进一大步的基础。

迅雷： 基于新型的P2SP技术所开发出的优秀下载软件，版本更新至3.0，增加了对硬盘读写进一步优化和保护、链接拖拽下载、右键菜单、多任务选择等功能，修正几类HTTP/FTP无法下载的问题，可同时显示平均速度与即时速度。推荐下载更新地址：http://thunder.gigaget.com。

FlashGet： 集下载与管理于一身的知名国产软件，又称为“网际快车”，版本更新至1.60a，重开了FlashGet文件镜像服务，做了一些细小的调整，修改了上个版本中的一些Bug。推荐下载更新地址：http://www.amazesoft.com/cn/download.htm。

BitTorrent Plus 2： 非常小巧且方便的BT客户端下载工具，版本更新至1.1 RC1，新增用户间即时短信聊天功能、加入新的硬盘读缓存，降低了硬盘资源的耗用。推荐下载更新地址：http://bitwonder.com/download.htm。

影音传送带： 提供了非常好的网络流媒体影音文件下载解决方案，版本更新至1.87.258，增加HTTP/HTTPS探测，修改了IE分析脚本。推荐下载更新地址：http://www3.skycn.com/soft/9541.html

按键精灵： 延长鼠标使用寿命，自己完成复杂点击操作的好工具，版本更新至3.20，增加导入脚本功能，修改了旧版本中执行循环出错的问题。推荐下载更新地址：http://www.vrbrothers.com/cn/qmacro/download.htm。

一个好的共享软件的诞生，是和其中的技术含量及市场需求分不开的。做为一个开发者，选择某个软件项目，更多的是因为自己对这个领域的技术比较熟悉，抑或是兴趣爱好所在，还是从市场的角度出发所进行的考虑呢？如果你现在再重新开发一款新软件，将会从哪个角度着眼呢？

本期话题：

把技术的鸡蛋放到市场的篮子中去

作为一个个人开发者，经常依据自己的经验来推测市场需求，而这往往是不太正确的，否则那些大公司也无需花费大笔资金做市场调查了。所以我认为个人开发者往往是比较盲目地从自己熟悉和需要的领域入手，在不断的更新发布中接受市场的检验，以选择正确的方向。

——《BookStart电子读书器》作者蜗牛工作室

我是中国最早一代的网民，一直比较喜欢收集网络上的各种资源。龙帝引擎的开发就是因此而起。如果现在让我重新开发一款共享软件，会从用户的需求和市场这两个方面考虑。如果不满足用户的需求，就没有人会用新软件，也就更谈不上其他东西。其次是市场方面，新的软件开发出来，在推广、销售方面的诸多问题，都是需要考虑的。

——《龙帝引擎》作者

刚开始时并不是因为自己在这方面的技术比较成熟，相反，在这方面的知识几乎是空白的，主要是靠兴趣和好奇。尽管当时大家感觉到这都是些非常不容易做的课题，但很想找机会换换口味，所以最终还是下了决心试一试，于是便如此坚持了下来。在融合以前的经验和教训后，在将来的软件开发中我们要考虑的当然首先是市场，而为了市场我们就必须要加强技术含量，有了好的市场分析和技术思路之后，相信个人的兴趣也就会很自然地产生出来。

——《费尔托斯特安全》作者费尔安全实验室

我编写每周电视指南，主要还是兴趣爱好使然，一开始开发主要是为了方便自己使用，后来发布出去反映不错，就做成了共享版。如果让我现在再开发软件，我会主要从软件创意和市场需求方面进行考虑。

——《每周电视指南》作者金超

我认为，做共享软件一定要从自己的兴趣爱好为出发点，同时更要适应市场需求。如果只是兴趣爱好，不适应市场需求，最后很难坚持下去直到放弃。相反，如果完全只是为了适应市场需求，人人都开发比较热门的软件，而一些偏冷的领域被人忽视，不利于整个软件行业的发展。其实任何领域的软件都存在很大的潜力市场，所以我自己更愿意着眼一些现在还比较冷门的领域。能在这些领域上率先开发，获取先发优势，日后当这个领域发展成熟，市场需求扩大的时候，我在此领域已经具备技术优势，并且自己的软件这时已经拥有了较大的名气和较好的口碑，那么就是获得了成功。

——《上网清洁工》作者蒋正欣

点评： 技术决定质量，销售决定利益，两者缺一不可。你的侧重点决定了软件发展的方向，纵观软件界，并非不好的软件就卖不出去，也不是强力的技术就能导致成功。技术、市场、运气，同样重要，要想获得成功，就不要轻言放弃。

从免费到共享，从梦想到理想

——《每周电视指南》的故事

■作者 金超



大家好，在下是“每周电视指南”的作者，还在读书，但一个月后就要开始工作了（笑）。以前做过一些免费软件，往往是随兴而为，编好后发布出去就不需要进行太多的后续维护。现在做共享软件却不能这样，最大区别在于多了一份责任感，开发周期也比做免费软件长得多（验证功能、帮助文档、网站以及更为严格的测试）。用户通过付费来支持你的软件，就应该提供完善的技术支持和售后服务。最困难的是每天要坚持花许多时间在软件上，给用户答疑、维护软件。刚开始时一直期盼着多点用户来信提问，而如果几个月甚至几十个月天天做同样的事情，就会感到枯燥。也曾经想过请别人帮忙维护管理，但考虑到毕竟别人对软件没有自己熟悉，可能无法给用户提供最好的解答和服务，所以还是自己坚持下来。当然，经常有用户来信鼓励我，并给予一些对软件发展很不错的建议，也有热心网友经常在网站上帮忙解答用户提问，在此深表感谢！

25元的价格定位是根据功能和市场来确定的，在初期刚推出时，以比较优惠的价格吸引用户，并根据用户的反馈意见完善软件。软件的销量还不错，呵呵。我的看法是刚开始定价不宜过高，一般的软件可从10元开始，随功能增加完善而提价。一定要有网站和域名，并在网站上放上留言簿，或许一开始还没有几张订单，但如果你一心想做好你的软件，那么这笔投资越早越好。

做共享软件不是梦想，只要努力，一定能成为现实的理想。一定要坚持，我常对自己这样说。

前面我们陆续介绍了一些Flash制作的基础知识，有了这些基础知识，我们已经可以制作简单的动画了，本期和下期将介绍Flash多媒体动画制作的精髓——动作脚本语言。动作脚本语言是Flash的核心技术，可以说，不掌握好它就不算真正掌握好Flash。Flash MX提供了大量的动作脚本语句，这里并不打算对全部语句进行介绍，仅通过实例介绍一些比较常用的语句语法，只要细心领会和多加实践，其他内容的掌握也不是难事。

动作脚本语言之一

——Flash MX多媒体制作系列连载（五）

■北京 潇湘工作室

一、可控的小球

1.按快捷键Ctrl+N键新建一个fla文档。单击直线工具，按住Shift键，在舞台上画出3条线（图1）。注意：按住Shift键时，直线只能走45度角，这里画线不必太刻意，只要线交叉了即可。单击箭头工具，单击图1中三角形以外的线，按Del键删除这些冗余的线，得到图2的三角形。

2.单击填充工具，在工具箱的颜色区设置填充颜色为深蓝色。单击三角形中心为其填充颜色（图3）。单击箭头工具，双击选中舞台上的三角形，按快捷键F8打开“转换为元件”对话框，在对话框中设置行为为“按钮”，并输入名称“tri”。单击“确定”按钮回到舞台。

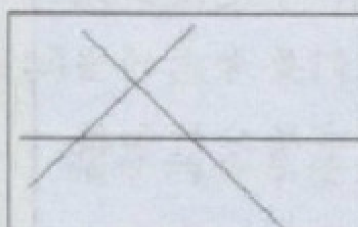
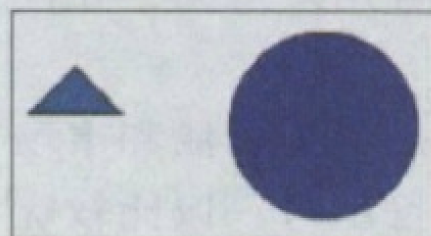

图1

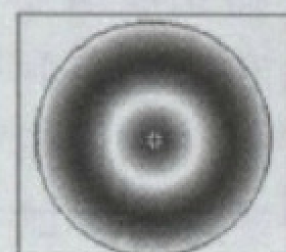

图2


图3

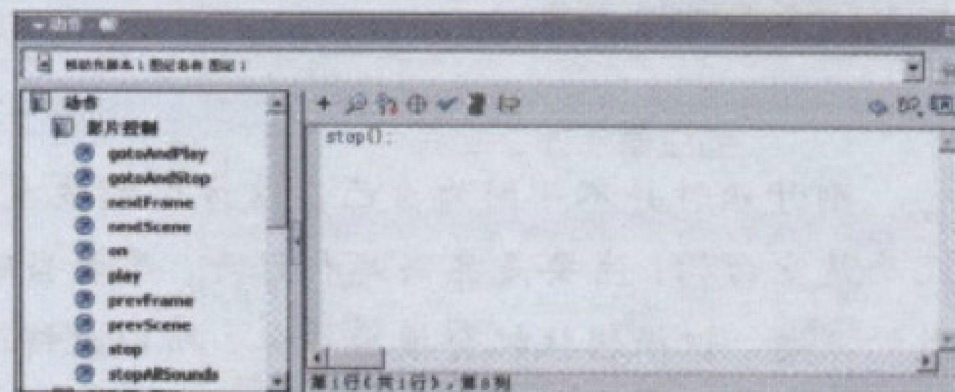
3.单击圆形工具，在工具箱的颜色区中设置笔触颜色为黑色，填充颜色为蓝色。按住Shift键在舞台上绘制一大小合适的圆形（图4）。单击箭头工具，双击选中舞台上的圆形，按快捷键F8打开“转换为元件”对话框，在对话框中设置行为为“影片剪辑”，并输入名称“ball”。


图4

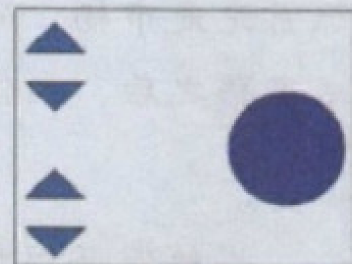
4.单击“确定”按钮回到舞台，双击舞台上的ball影片剪辑进入其编辑环境，并单击第10帧，按快捷键F6插入关键帧。单击填充工具，按快捷键Shift+F9打开混色器面板，在混色器面板中选择混色方式为“放射渐变”，并设置混色带为黑→白→黑→白的渐变。单击圆形进行渐变填充（图5）。


图5

5.单击第1帧，在属性面板中设置补间为“形状渐变”。单击第1帧，在动作面板的脚本面板（即“动作帧”面板）中输入脚本“stop();”（图6），表示在第1帧处停止。


图6

6.单击舞台上方的“场景1”按钮回到场景1，单击舞台上的ball影片剪辑，在属性面板的实例名称输入框中输入：ctb。按快捷键F11打开库面板，从库面板中拖3个tri按钮元件到舞台上合适位置处放置，并利用菜单“修改→变形→垂直变形”将其中的两个进行垂直翻转（图7）。


图7

7.单击文本工具，在属性面板中设置文本类型为“静态文本”，字体为“Times New Roman”，字体大小为25，字体颜色为蓝色。分别在舞台的合适位置输入文本“scale”和“motion”（图8）。

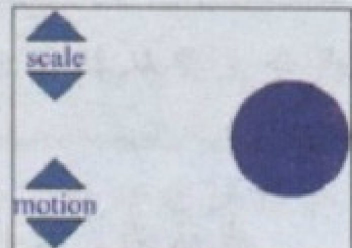


图8

8.单击第1帧，在动作面板的脚本窗格中输入如下脚本：

```
_global.scalP;  //全局参数，用于判断放大
_global.scalN;  //全局参数，用于判断缩小
_global.MotP;  //全局参数，用于判断Y轴正方向移动
_global.MotN;  //全局参数，用于判断Y轴负方向移动
var scal=0.1;        //放大参数
var vel=5;           //移动参数
if(scalP){           //判断是否放大
  ctb._xscale=(1+scal)*ctb._xscale;
```

ctb._yscale=(1+scal)*ctb._yscale; }

if(scalN){ //判断是否缩小

ctb._xscale=(1-scal)*ctb._xscale;

ctb._yscale=(1-scal)*ctb._yscale; }

if(MotP) ctb._y=ctb._y-vel;//判断是否Y轴正方向移动

if(MotN) ctb._y=ctb._y+vel;//判断是否Y轴负方向移动

说明1："//"及其后文字表示注解，实际操作过程中可不输入。全局变量和函数对文档中的每一时间轴和范围而言都是可见的，创建具有全局变量的方法是在变量名称前使用"_global"标识符，并且不使用"var ? ="语法。

说明2：局部变量的使用范围只限于声明它的代码块（用大括号{}指明的那部分代码），在该代码块结束时变量也消失。在函数体中使用局部变量是一个很好的习惯，这样该函数可以充当独立的代码。可以声明变量的同时为变量指定值（初始化），如"var scal=0.1;"。

说明3：条件控制有两种，分别为if语句和switch语句条件控制。

if语句常见的形式为：if(条件){代码块1;} else {代码块2;}。"条件"是值为"true"或"false"的表达式，当表达式为true时执行代码块1，当表达式为false时执行代码块2。

有时往往需要判断多个条件，这时经常要用到else if分支，如：if(条件1){代码块1;} else if(条件2){代码块2;} else {代码块3;}。条件1和条件2均为"true"或"false"的表达式，当条件1为true时执行代码块1，否则再判断条件2表达式，若条件2为"true"时执行代码块2，否则执行代码块3。

当我们需要判断很多个不同值的条件时，使用else if就显得相当繁琐，而Flash MX的switch语句正是针对多个不同值的条件跳转的，具体使用形式如下：

```
switch(表达式0){
  case 表达式1: 语句1;
  case 表达式2: 语句2;
  case 表达式3: 语句3;
  ……
  default: 语句m;
}
```

表达式1～表达式n为任何表达式，如果case后的表达式n与表达式0全等匹配，那么就执行该case后的语句n；如果语句n中没有"break;"语句，那么将继续执行下一行case语句，直到遇到"break;"语句为止；如果所有表达式都不与表达式0全等匹配，那么执行"default"后的语句。

9.单击图层1第2帧，按快捷键F5扩展静止帧。单击选择scale上方的按钮（表示放大圆形），在动作面板的脚本窗格中输入如下脚本：

on (press) { scalP=1; } //按下该按钮时设置scalP参数为1

on (release) { scalP=0; } //释放该按钮时设置scalP参数为0

说明：Flash MX为鼠标提供了以下一系列按钮事件，如果我们希望按钮能对应某一事件，启用相应的选项即可，当该按钮事件发生时，就响应其在"{ }"中编写的动作脚本。

按（press）：点击按钮时响应事件；

释放(release)：点击按钮并在按钮上释放鼠标则响应事件；

外部释放（releaseOutside）：点击按钮并在按钮外释放鼠标则响应事件；

滑过（rollOver）：鼠标滑过按钮时响应事件；

滑离（rollOut）：鼠标滑离按钮时响应事件；

拖过（dragOver）：鼠标滑过按钮时按下鼠标，然后鼠标滑出此按钮，再滑回此按钮响应事件。

拖离（dragOut）：鼠标指针滑过按钮时按下鼠标按钮，然后滑出此按钮响应事件。

按键（keyPress ""）：这是依托按钮元件的键盘事件，启用该项后，把光标落在其右边的输入框中，然后按相应按键即可将该按键作为按钮元件的键盘响应。

10.单击scale下方的按钮（表示缩小圆形），在动作面板的脚本窗格中输入如下脚本：

on (press) { scalN=1; }

on (release) { scalN=0; }

11.单击motion上方的按钮（表示让圆形向上走），在动作面板的脚本窗格中输入如下脚本：

on (press) { MotP=1; }

on (release) { MotP=0; }

12.单击motion下方的按钮（表示让圆形向下走），在动作面板的脚本窗格中输入如下脚本：

on (press) { MotN=1; }

on (release) { MotN=0; }

13.再从库面板中拖一个tri按钮到舞台合适位置，选中该按钮，按快捷键Ctrl+Alt+S打开如图9所示的"缩放和旋转"对话框，在对话框的缩放输入框中输入100，旋转输入框中输入90。单击"确定"按钮回到舞台，再单击该按钮，在动作面板的脚本窗格中输入如下脚本：

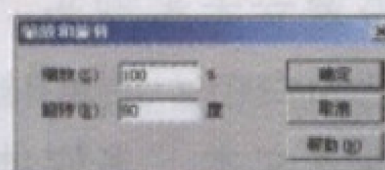


图9

on (release) { ctb.play(); } //告知ctb影片剪辑开始播放

说明：点(.)语法表示使用"."之前某个对象/实例的动作或属性，正文中的"ctb.play()"表示使用影片实例ctb的播放动作，也可用with语句代替。

14.单击文本工具A，在按钮旁边输入"play"。接下来就可以按Ctrl+Enter看效果了，图10为先单击scale上方的按钮进行圆形放大，然后单击play按钮播放的某一刻。感兴趣的读者还可添加按钮让ball实现左移、右移、改变透明度等操作。

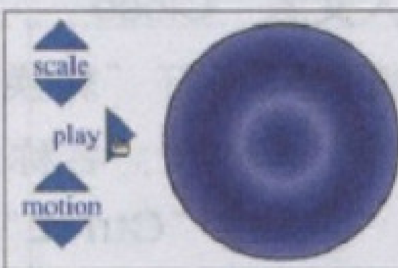


图10

二、制作多媒体书本

本节将介绍一个很经典的实例——多媒体书的制作，其制作涉及了很多Flash动画的技巧和脚本的合理运用。为方便起见，将分从元件制作和程序编写两方面进行介绍。

（一）元件制作

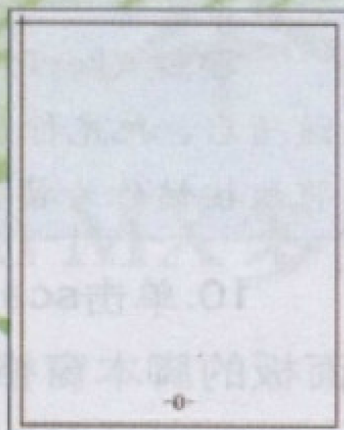
首先是page-clip影片剪辑制作：

1.按快捷键Ctrl+N键新建一个fla文档。按快捷键

Ctrl+F8打开“创建新元件”对话框，在对话框中设置“行为”为图形，并输入名称page。单击“确定”按钮进入page图形元件的编辑环境。单击方形工具□，在舞台上绘制一大小合适的矩形。选择箭头工具，双击选中舞台上的矩形，打开属性面板，在属性面板中设置其中心坐标为（0,0）。

2.按快捷键Ctrl+F8打开“创建新元件”对话框，在对话框中设置“行为”为影片剪辑，并输入名称page-clip。单击“确定”按钮进入page-clip影片剪辑的编辑环境。将page图形元件从库面板中拖到舞台上放置。选中舞台上的page图形元件，在属性面板中设置其坐标为（0,0）。

3.在第2帧和第3帧处分别按快捷键F6插入关键帧。选择文本工具A，在属性面板中设置文本类型为“静态文本”，字体为“宋体”，大小20，颜色为黑色。在第3帧舞台上合适位置处输入“-0-”（图11）。


图11

4.单击第4帧，按快捷键F6插入关键帧。把4帧舞台上的“-0-”改为“-1-”。同样将插入第5/6/7/8帧，并将舞台上的相应页码改为“-2-”/“-3-”/“-4-”/“-5-”。

5.单击第2帧，选择箭头工具，点击舞台上的page图形元件，按快捷键Ctrl+B将其分离。单击颜料桶工具，设置填充色为黑色，将第2帧舞台上的矩形填充为黑色。

6.单击文本工具A，在属性面板中设置文本类型为“静态文本”，字体颜色为白色。在第2帧的舞台上合适位置处输入文本“多媒体书”等，并在属性面板中设置其相应大小（图12）。



图12

7.单击第4帧，在舞台上合适位置输入文本“Next”。用箭头工具选中第4帧舞台上的“Next”文本，按快捷键F8打开“转换为元件”对话框，在对话框中设置“行为”为按钮，名称为next。同上在第5帧输入文本“Pre”，并将其转换名为“Pre”的“行为”按钮。分别将next按钮、pre按钮拖到第6帧和第7帧在舞台上的合适位置处放置（即页面上表示翻到上一页/下一页的位置）。

8.单击文本工具，在属性面板中设置文本类型为“静态文本”，字体颜色为白色，在第8帧的舞台上合适位置输入文本“Close”。用箭头工具选中“Close”文本，按快捷键F8打开“转换为元件”对话框，在对话框中设置“行为”为按钮，名称为“close”。

9.按“Ctrl+L”打开库面板，双击其中的next按钮进入其编辑环境。单击“点击”帧，按快捷键F6插入关键帧，用方形工具□在舞台上绘制一大小合适的矩形，其大小刚好盖住“Next”文本（图13）。用同样方法设置pre按钮和close按钮的点击帧。

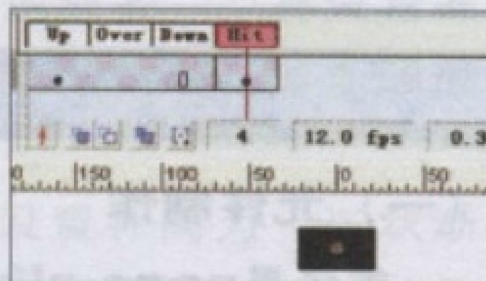


图13

10.双击库面板中的page-clip影片剪辑进入其编辑环境。单击第1帧，按快捷键F9打开动作面板，在脚本窗格中输入如下代码“stop();”。因为后面要调用这些page-clip的某一帧，所以不能让其循环播放，这里设置其第1帧要停止。

然后进行bookclip影片剪辑制作：

1.按快捷键Ctrl+F8打开“创建新元件”对话框，在对话框中设置“行为”为影片剪辑，并输入名称bookclip。单击“确定”按钮进入bookclip影片剪辑的编辑环境。从库面板中连续两次拖page-clip到舞台上合适位置处放置（图14），左边的page-clip右上角和右边的page-clip左上角与物体中心点重合。单击第38帧按F5添加扩展帧。

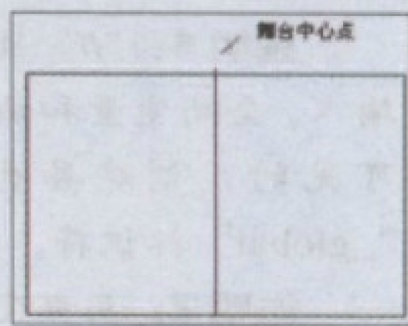
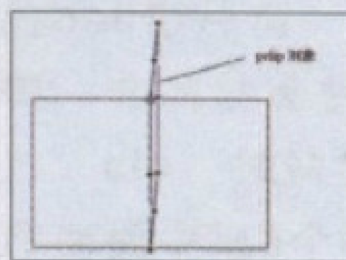


图14

2.选中舞台上左边的page-clip，打开属性面板，在属性面板中为其命名为“leftpage”。同样将右边的page-clip命名为“rightpage”。双击时间轴层控制区的图层1，将其命名为“page”，两次点击增加图层按钮增加图层，并从下到上依次将它们命名为“clip”和“action”。

3.从库面板中把page-clip拖到到clip层舞台上合适位置（和“rightpage”位置重合）处放置。选中clip层舞台上的page-clip，打开属性面板，在属性面板中为其命名为“pclip”。

4.分别单击clip层第2帧和第9帧，并按快捷键F6插入关键帧。单击任意变形工具，对clip层第9帧处的pclip对象倾斜变形（图15）。


图15

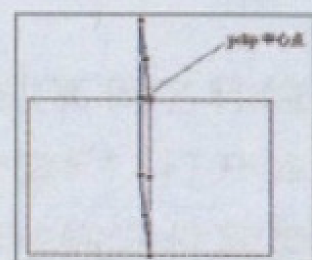


图16

5.单击clip层第10帧，按快捷键F6插入关键帧。对第10帧处的pclip对象变形，并调节其位置（图16）。

6.单击第18帧，按快捷键F6插入关键帧，调节第18帧处的pclip对象与leftpage对象重合。

7.分别单击clip层第19帧和第28帧，并按快捷键F6插入关键帧。单击任意变形工具，对clip层第28帧处的pclip对象倾斜变形（图17）。

8.单击clip层第29帧，按快捷键F6插入关键帧。对第29帧处的pclip对象变形，并调节其位置（图18）。

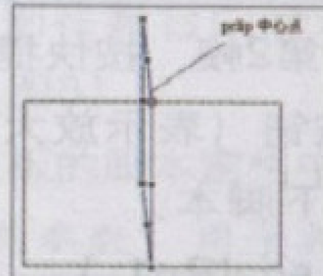


图17

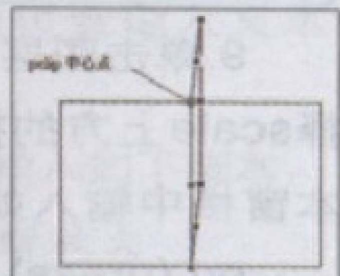


图18

9.单击clip层第37帧，按快捷键F6插入关键帧，调节pclip对象与rightpage对象重合。

10.单击第38帧，按快捷键F6插入关键帧，用箭头工具选中pclip对象，在属性面板中设置其坐标位置在舞台之外（例如，这里我们设置其坐标位置为“0,-2000”）。

11.分别选中Clip层的第2、10、19、29帧，将属性面板中的补间设置为“运动渐变”。

（二）程序编写

接下来我们进行程序的编写，程序编写主要在bookclip影片剪辑和page-clip影片剪辑中进行。

1.单击bookclip影片剪辑action层第1帧，在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
rightpage.nextFrame();
stop();
```

说明： nextFrame()函数表示跳到当前帧的下一帧；这里要设置第1帧停止，所以使用函数stop()。

2.单击bookclip影片剪辑action层第2帧，按快捷键F6插入关键帧，并在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
pclip.nextFrame();
rightpage.nextFrame();
rightpage.nextFrame();
```

3.单击bookclip影片剪辑action层第10帧，按快捷键F6插入关键帧，并在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
pclip.nextFrame();
```

4.单击bookclip影片剪辑action层第18帧，按快捷键F6插入关键帧，并在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
leftpage.nextFrame();
leftpage.nextFrame();
stop();
```

说明： 这是一个往后翻书的动作，所以结束后要用stop()函数终止该动作。

5.单击bookclip影片剪辑action层第19帧，按快捷键F6插入关键帧，并在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
leftpage.prevFrame();
leftpage.prevFrame();
```

说明： prevFrame()函数表示跳到当前帧的上一帧。

6.单击bookclip影片剪辑action层第28帧，按快捷键F6插入关键帧，并在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
pclip.prevFrame();
```

7.单击bookclip影片剪辑action层第38帧，按快捷键F6插入关键帧，并在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
pclip.prevFrame();
rightpage.prevFrame();
rightpage.prevFrame();
stop();
```

说明： 这是一个往前翻书的动作，所以结束后要用stop()函数终止该动作。

8.前面只是翻书动作部分，以及对书页的调整和设置，下面我们要设置page-clip中的按钮与bookclip的交互。双击库面板中的page-clip影片剪辑进入其编辑环境，单击第2帧，选中舞台上的对象，快捷键F8打开“转换为元件”对话框，在对话框中设置行为为“按钮”，并输入名称“cover”。单击cover按钮，并在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
on (release) { _parent.gotoAndPlay(2); }
```

说明： 这里我们使用了相对目标路径来进行访问，在相对路径中，使用关键字“this”指示当前层中的当前时间轴；使用别名“_parent”指示当前时间轴的父时间轴。例如，“_parent._parent”表示在层次结构中上升两层。这里使用“_parent”访问调用page-clip的影片剪辑（bookclip影片剪辑），并使用函数“gotoAndPlay(2)”通知bookclip影片剪辑跳到第2帧处播放。

与相对目标路径对应的是绝对目标路径，绝对路径以影片加载到的层名开始，一直延续到显示列表中的目标实例。也可使用别名“_root”来指示当前层的最顶层时间轴（主时间轴）。例如，主时间轴上的影片剪辑A中引用影片剪辑A的动作可以使用绝对路径“_root.A.A1”。

无论使用绝对路径还是相对路径，都要用后面跟着变量或属性名称的点(.)来标识时间轴中的变量或对象的属性。

9.单击第4帧和第6帧的next按钮，并分别在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
on (release) { _parent.gotoAndPlay(2); }
```

说明： 单击next按钮即告知bookclip跳到往后翻书的动画处播放。

10.单击第5帧和第7帧的pre按钮，并分别在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
on (release) { _parent.gotoAndPlay(19); }
```

说明： 单击pre按钮即告知bookclip跳到往前翻书的动画处播放。

11.单击第8帧处的close按钮，并分别在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
on (release) {      this._parent.leftpage.gotoAndStop(1);
        this._parent.pclip.gotoAndStop(2);
        this._parent.rightpage.gotoAndStop(4);
        this._parent.gotoAndPlay(29);
}
```

说明： 单击该按钮后，即设置bookclip影片剪辑中的leftpage对象、pclip对象和rightpage对象的帧值，并跳到第29帧进行关书动作的播放。

12.单击舞台左上方的“场景1”按钮回到场景1，把bookclip拖到舞台上合适位置处播放。接下来我们就可以按快捷键Ctrl+Enter进行播放了，图19、图20为播放某一时刻。用户还可以在page-clip中的某一帧设置如文字、动画等元素，这样多媒体书本就显得更加丰富多彩。

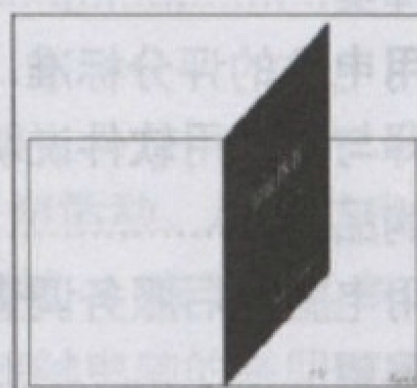


图19

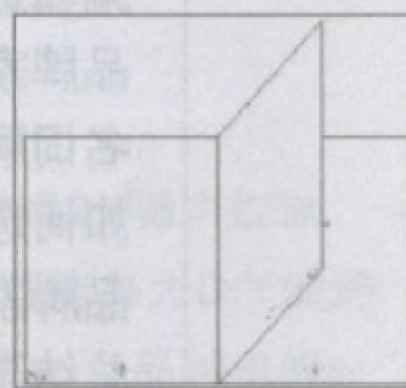


图20

编者注： 为排版方便，对一些代码的通用书写方式做了一些改变，虽然并不会影响程序运行，但并不利于养成良好的编程习惯，因此请读者在输入时务必注意将右括号“}”另起一行单独写在行首。另外Flash MX 2004与Flash MX有一些区别，在本文中主要体现是对象中心点的默认位置不同，建议大家学习时尽量使用Flash MX。



专题导读

品牌PC的诞生 P60
测试样机征集情况 P61
七款参测产品点评 P61
惠普Pavilion a536cl P61
方正卓越影音王N-8500 .... P62
方正飞越6000A P66
清华紫光新视线6020A P67
TCL 海盗6280 .... P67
联想天骄E3011T P69
戴尔Dimension 4700 .... P71
编辑选择奖 P63
品牌家用电脑的评分标准 P64
名词解释与测试用软件说明 P68
如何选购品牌机 P70
品牌家用电脑售后服务调查 P72
总结与展望 P73
附1：我们的读者对品牌家用电脑的看法 P74
附2：品牌家用电脑测试样品配置总览表 P75



暑期品牌家用电脑横向评测

各领风骚

■ 专题策划 本刊编辑部
■ 执笔 小虫、魔之左手、李璨、答笛

皮带上挂着赛扬300A CPU做成的钥匙扣，还不止一个；
桌子上摆着用过的鼠标和键盘零件拼凑的创意玩具，还能做各种动作；
床头架着废弃电源和光驱做成的CD机，用曲别针控制；
鼠标垫是自己切割玻璃打磨成的，还喷了清漆；
……
你可真够DIY的！不过这些都过时了。

现在最缺什么？品牌机！

每年暑期，品牌电脑厂商都会将它们一年来精心准备的产品推向市场。

一体化外观、良好的易用性、优良的技术保障和售后服务、丰富的附加价值和促销活动、严格的电磁辐射/噪声控制、严密的兼容性和稳定性测试，也许还有很高的性价比，最重要的，它是一个“品牌”！说了这么多，可能身为DIY爱好者的你还是对它不屑一顾，但为了避免“客串”售后服务，是不是该考虑给初次接触电脑的亲朋好友买一台品牌机呢？

晶合实验室，已经抢先替你测试、体验这些产品，并送上这篇精彩的专题。

品牌PC的诞生



Intel 8080处理器

从2001年开始，《大众软件》每年都会在此时奉献品牌电脑的横向评测专题，屈指算来这已是第四个年头了。也许大家已经看腻了品牌机的市场分析，那么今年在开始之前，我们就先跟大家一起回味PC诞生的故事。

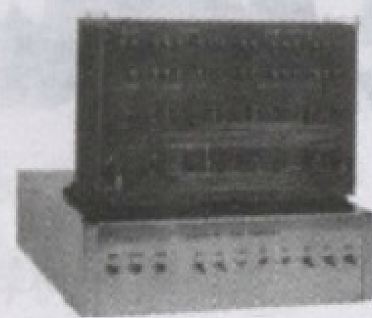
1974年，Intel公司推出了8080，这是一款2MHz的8位处理器，晶体管数目3500个。以今天的眼光来看它实在微不足道，但在微处理器发展初期，这可是一款极具革新意义的划时代产品。


个人电脑之父罗伯茨

8080“强大”的处理性能吸引了一个年轻人的注意，他叫埃德·罗伯茨，时年32岁。此人精力充沛、求知欲强、性格倔强，1968年他与人合作创办微型仪器遥测系统公司（缩写MITS），起初销售模型火箭，后来成为美国第一家专门生产和销售计算器的公司。当时由于以TI（德州仪器）为首的众多半导体生产商纷纷加入计算器领域，MITS正处在困境，罗伯茨几乎破产。目光敏锐的罗伯茨意识到用8080可设计出一种很小的计算机，且会为成为市场上的热门商品，他毅然放弃计算器，全力开发可供爱好者使用的普及型计算机。

罗伯茨从Intel购进了大量8080，很快便生产出了他想象中的计算机，定价397美元，但此时它还缺少一个标新立异的名字。这时美国著名杂志《大众电子学》的编辑所罗门专程到MITS拜会罗伯茨，所罗门为尽快刊出罗伯茨的计算机的报道，也在冥思苦想为它起名。一天，他向正在看科幻片《星球大战》的12岁女儿征求意见，这时电影恰巧演到“企业”号飞船飞往牛郎星，于是她随口说了个“Altair”（牛郎星）。这个不经意的名字引起了所罗门的极大兴趣，他马上打电话告诉了罗伯茨。两人一拍即合，于是罗伯茨的家用电脑就有了个好听、好记、好念的名字：Altair。

1975年，当年第一期《大众电子学》封面刊出了世界第一台个人电脑Altair-8800，引起强烈反响。其实，当时这本拥有50万订户、数百万读者的杂志欺骗了所有人，封面上的Altair只是空壳！因为当时Altair仅有一台样机，而它在罗伯茨寄给所罗门的过程中丢失了，封面刊登的其实是罗伯茨用金属外壳罩住主要部件，镶上显眼的开关指示灯，徒有其表的“样机”。


Altair-8800

没有软件的电脑只是一堆废铁，罗伯茨计划把BASIC语言移入Altair，前后有数十人找到罗伯茨，声称有能力开发出适用于Altair的BASIC，包括比尔·盖茨和保罗·艾伦。这两个天才竟在没见过Altair的情况下在PDP-10计算机上调试出了大部分正确的BASIC程序，这让包括罗伯茨在内的所有MITS职员目瞪口呆！艾伦于是成为MITS的软件部经理，后来盖茨也来了。

不过罗伯茨不是成功的商人，MITS的市场运作并不顺利。1977年4月，罗伯茨在与盖茨的官司中败诉，后者夺回了BASIC软件的所有权。紧接着盖茨和艾伦离开了MITS。1981年，盖茨和艾伦开创了后来如日中天的微软公司（注：微软是在1975年成立的，但在1981年才组成公司）。关于Altair-8800究竟是不是第一台PC的争论直到今天仍在继续，但不可否认，Altair给微型计算机赋予了新的含义，并带来了一场崭新的PC技术革命，而罗伯茨也因此永载史册。

在为人熟知的IBM 5150面世之前，IBM曾推出过5100（1975年）、5110和5120三款PC原型机，但结构和5150完全不同。1981年，IBM推出了它的第一台PC：IBM 5150，售价2665美元，配备Intel 8088处理器（16位、4.77MHz）、64kB内存，还有5.25英寸的软盘驱动器，采用微软提供的磁盘操作系统（即DOS），还有键盘和针式打印机。


现代PC的鼻祖IBM 5150

5150的重大贡献在于它使用了开放式体系架构和模块化设计，建立了微型计算机的工业标准，IBM也成为PC产业中最早出现的品牌。后继PC都采用相类似的软硬件设计，统称为“IBM兼容PC”。而后来随着COMPAQ、HP、DELL等一系列IBM兼容PC厂商异军突起，“品牌机”这个概念在这些大品牌的产品身上得到了普及，至于国内的联想、方正、同方等PC品牌的崛起，则是后话了。

目前，中国是世界上成长最快的PC市场，据著名的市场调查机构Gartner Dataquest预测，2004年中国PC市场将继续保持强劲的增长势

头，预计增长率可达11%～13%；国内最大的PC厂商联想则宣称其拥有27%的内地品牌PC市场份额。2004年6月9日，联想宣布将在新的桌面PC系列产品中使用AMD处理器，这是AMD到目前为止在中国市场上取得的最大成就。

而凭借AMD系统相对廉价的成本，惠普也迅速打开中国家用PC市场并进入前5强，这个成绩令不少老牌PC厂商侧目，现在惠普采用AMD处理器的家用PC已占到其总产量的1/3。"Intel Inside"可能是很多用户对老品牌机留下的唯一清晰的印象，而现在这种状况正逐渐发生变化，两大芯片供应商也在不断调整市场策略。

在欧洲杯足球赛激战正酣的同时，PC市场也在展开一场看不见的搏杀。联想率先于6月18日启动了历史上规模最大的暑期促销大战，近百款消费IT产品，将在万余名经过特训的联想销售服务工程师及代理伙伴的参与下，在全国18个分区、108个销售网格、4000多家零售店面亮相，这一活动将持续到8月31日。方正、清华同方、实达也不甘示弱，纷纷推出新产品、新促销行动应战，惠普、戴尔等国外品牌也各出奇招。对于国内市场上的品牌电脑厂商来说，暑期的销售状况很大程度上决定着一年的"收成"。

测试样机征集情况

今年的家用电脑横向评测我们邀请了国内市场上主要的品牌机厂商参加，要求每家参与评测的厂商根据产品线情况，各提供暑期主推的家用电脑机型1台（价格在7000元上下），送测样机应是正式产品（软硬件配置与实际零售产品相同），包装及附件完整，并预装有完整的操作系统。

在被邀请厂商中，Acer表示由于即将更新家用电脑产品线，不便送测现有产品，清华同方表示手头暂时没有可供评测的样机；实达方面未能联系上，而神舟电脑方面则一直没有给予明确答复；其余厂商均接受了邀请。惠普最先送来了基于Athlon 64系统的样机，同一天方正也送来了两款暑期的主打产品——卓越影音王N-8500和飞越6000A，清华紫光的"新视线6020A"与TCL的"海盗6280"随后到达，联想的"天骄E3011T"则由于运输和调配原因姗姗来迟。而直到专题结束的前两天，戴尔基于PCI-Express总线的新机型——Dimension 4700刚从发布会现场撤下来，便匆匆赶赴我们评测室，成为最后一台参测产品。

尽管我们对参测产品的价位提出了要求，由于厂商们对本次评测很重视，希望自己的产品能获得较好的评价，因此大都送测了配置较高、功能丰富的产品；部分厂商提供的样机把标配的17英寸纯平显示器换成了17英寸液晶，造成价格大大"超标"。考虑到现在大部分厂商在显示器方面都采取了可选的宽松政策，样机在标准配置下的价格还是可以接受的。最后本次的参测机型达到了7款，基本都是各大厂商在暑期的热卖产品，具有很强的代表性；而戴尔参测的则是一款代表今后两年PC发展方向的产品，我们可以通过它抢先体验到新一代PC的魅力。

编者注：参测产品彩图见本期P28；样机详细配置与规格参见P75表格。

七款参测产品点评（以送测时间先后为序）

相关产品的外观、配置、价格和评论均以送测样机为准。

惠普Pavilion a536cl

超值的64位家用电脑



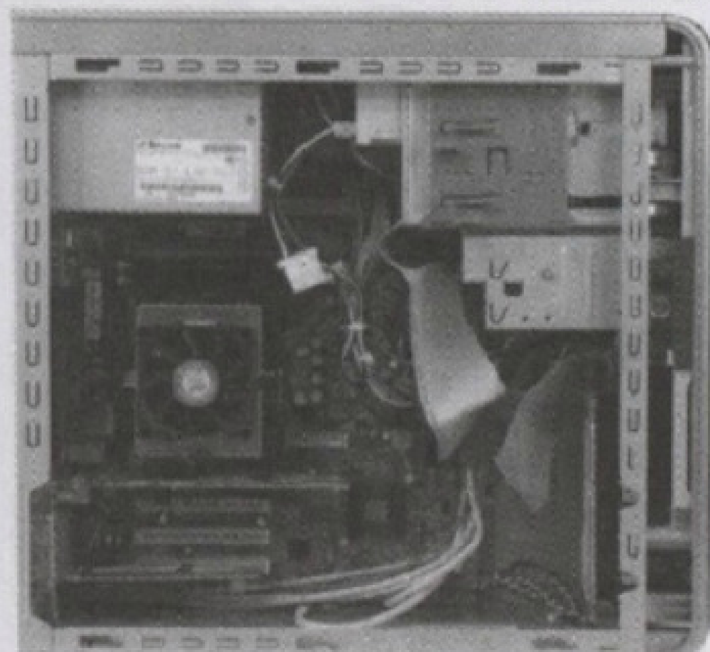


厂商：惠普（中国）
型号：Pavilion a536cl
参考价格：7199元
主页：www.hp.com.cn
咨询电话：800-820-2255

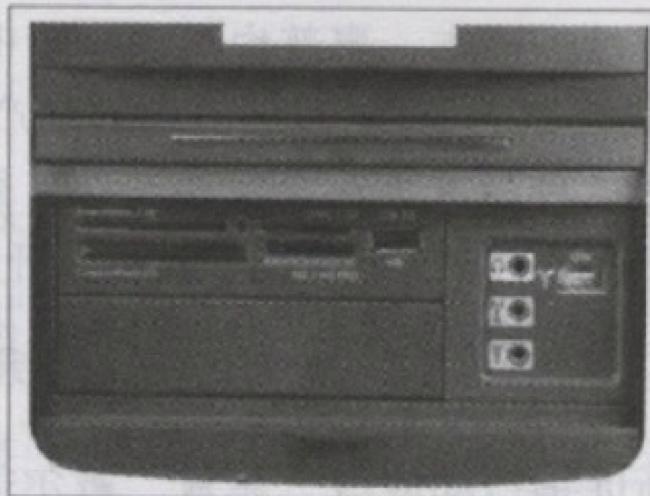
惠普Pavilion系列家用电脑2003年中进入中国市场，当时采用Athlon XP 2000+的t202cn售价仅4999元，引起了强烈关注。不仅因为其超低售价，还因为这是一款"AMD Inside"的品牌电脑！到2004年6月，采用AMD处理器的HP家用PC已占到其总产量的1/3。本次送测的Pavilion a536cl是惠普携手AMD推出的一款采用Athlon 64处理器的台式电脑，从某种角度上说，它的影响超出产

品本身。

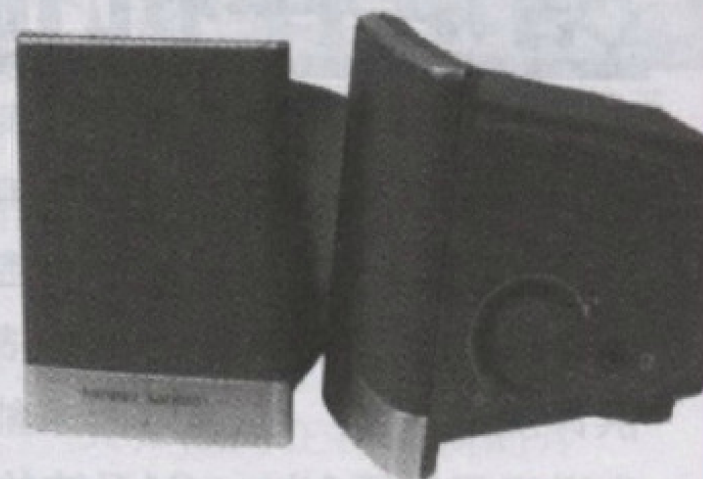
a536cl外壳采用银灰色和赭褐色搭配，简洁稳重。主板为Micro-ATX结构，硬盘采用立式安装，为用户节省一个3英寸托架；机箱内部布线简洁明了，边角经过精心打磨，防止划手，底部贴有3步图示教用户如何拆卸机箱前面板；前面板底部及其对角都有为搬运机器设计的把手；空余的COM口用一个塑料套封起来，防止机箱进灰。它采用了能自动监控转速的风扇，在DOS和BIOS下噪声很大，进入Windows系统后变得相当安静。与去年HP送测的j210cn相比，a536cl的总体设计大同小异，但手感略微逊色，一些细微环节（如硬盘没有塑料卡子等）也不如前者那么体贴用户。


做工良好的机箱和井然有序的机箱内部

a536cl的主要配置为17英寸CRT、Athlon 64 3000+、nForce3芯片组主板、256MB×2 DDR333内存、80GB硬盘、三星48×康宝光驱和128MB显存的GeForceFX 5200 XT显卡。总体配置除显卡稍弱外相当均衡，不过还是影响了CPU在游戏上的发挥，但考虑到价位则不应挑剔太多。值得称道的是，它的绝大多数配件均采用华硕、微星等大厂产品，品质令人放心。它的接口很齐全，前置接口采用推拉门式开关，拥有9合1读卡器和USB 2.0、IEEE 1394及完备的音频输入输出接口；音箱采用Harman Kardon 2.0，中高音效果相当出色，低音由于音箱先天不足缺乏力度。


读卡器和齐全的前置接口

a536cl附带的操作系统是Turbo Linux（核心2.6.0），其中预装的软件工具相当齐全，完全能满足日常上网、办公、多媒体播放的需要；不过由于驱动的关系，在Linux系统下读卡器和多媒体播放功能受到一定限制。测试时我们主要在英文Windows XP+SP1系统上进行体验，a536cl的CPU性能在这个价位的PC上是超强的，且还支持未来的64位操作系统；主流3D游戏都能比较顺畅地运行。

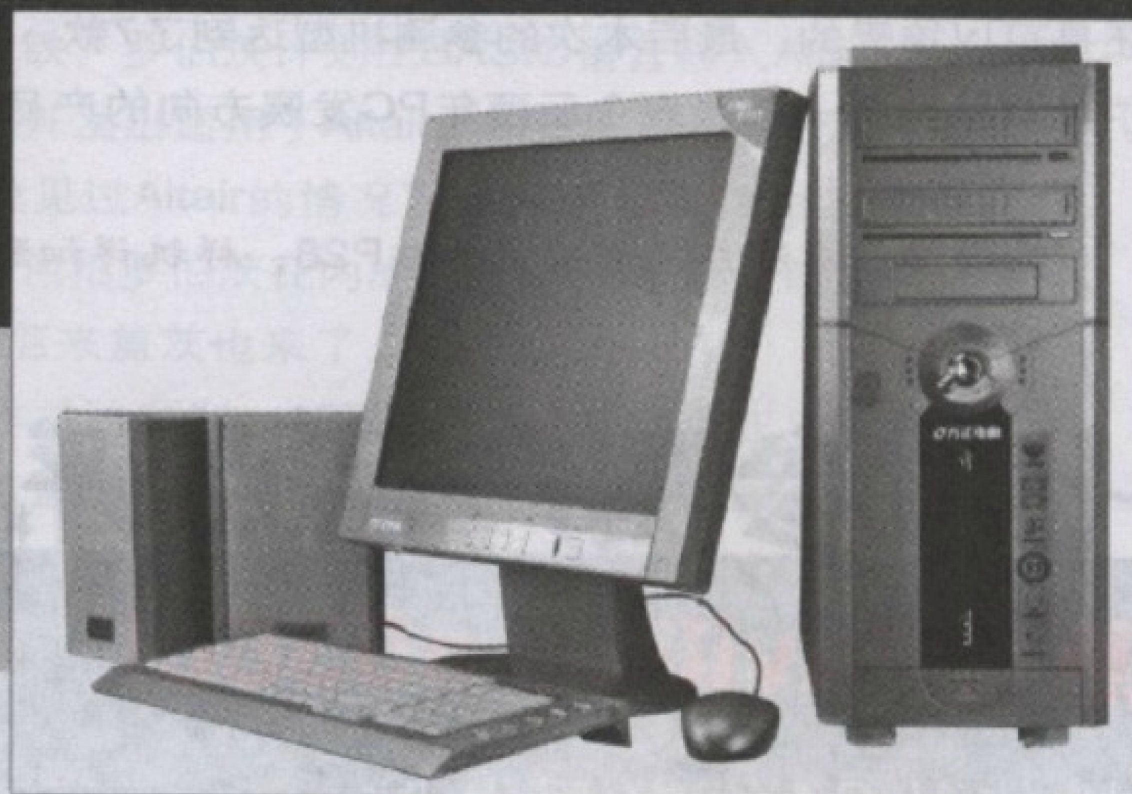

Harman Kardon 2.0小音箱

值得一提的是，a536cl在键盘上标注了惠普专门编写的“安全与舒适使用指南”的下载地址（www.hp.com/ergo），为电脑用户提供了非常详细的工作台正确设置、打字姿势及健康和工作习惯等方面的指导，推荐有条件的读者都去下载阅读一下。

方正卓越影音王N-8500

感受大尺寸的诱惑

厂商： 方正科技（Founder）　**型号：** 卓越影音王N-8500
参考价格： 7999元　**主页：** www.foundertech.com
咨询电话： 800-810-1992



大尺寸液晶显示器似乎成为一种时尚，对于高端机型来说这并不是太大的问题，但对于价位本就不高的中低端产品，整体成本的影响还是比较大，方正卓越“影音王”N-8500（下简称影音王）即属于这种情况，大尺寸液晶的配备非常突出，但主机配置整体上感觉不太均衡。


超薄键盘采用类似笔记本键盘的设计

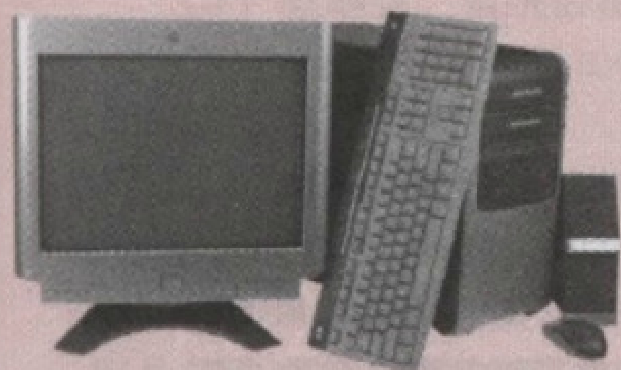
“影音王”N-8500的外观采用银灰色基调，金属感强烈，主机、显示器、音箱、鼠标、键盘风格统一，整体给人时尚之感。高大的机箱做工很好，棱角分明，显得很结实；主机内部井然有序，只是对于其配备的Micro-ATX主板来说显得空旷，对散热和后期升级更换主板倒是比较有利。这款机型的配置不算很高，Intel 845GL芯片组主板留给我们的升级空间不大，且未提供AGP显卡，不能不说是一种遗憾。

“影音王”的特色在于配备了PCI接口的TV/采集卡（飞利浦7130芯片），可接收电视信号，再加上P4 2.8C处理器的强力支持，它在视频处理方面有一些作为，这应该也是该机型命名的一个重要原

编辑选择奖

7000元价位：惠普Pavilion a536cl
10000元价位：联想天骄E3011T




惠普Pavilion a536cl

由于这次参测样品的价格差距较大（采用17英寸CRT的标配价格大都在8000元以内，但厂商送测的样机多改配17英寸液晶，这样价格就要高出2000多元），因此只考察最终得分无疑是不公平的。

在价格相对较低的产品中，作为一款采用64位Athlon平台的家用电脑，Pavilion a536cl秉承惠普AMD处理器机型一贯的低价策略，在性能非常突出的同时（综合性能得分仅次于DELL的新架构产品和价格高出很多的TCL海盗6280），价格却是这次参测样品中偏低的；采用17英寸CRT显示器使得它很好地控制了成本。Pavilion a536cl的综合评定得分位列第二，表现出很高的性价比，因此成为我们的编辑选择机型，非常适合对性能要求较高的家庭和办公用户。我们认为，如果惠普能提供更灵活的定制业务（目前惠普允许用户自行购置升级组件），这些采用AMD处理器的机型一定会以其物美价廉而吸引更多DIY爱好者的目光。

联想“天骄”E3011T以最完善的功能、最好的易用性和最高的总评得分，获得了另一个编辑选择奖。这款产品在参测样品中居于价格的顶点（DELL作为刚发布的新架构机型，价格仍未确定），增加的成本使其得以更轻松地在性能和功能两方面进行充分的投资。排除17英寸液晶为天骄E3011T带来的高配置因素，尽管参测的很多产品提供了与天骄E3011T相似的基本配置，但在特色功能、易用性、附加价值等方面没有达到与它相近的均衡和全面性，因此它们虽能在某方面拥有优势，却无法在全面评估中胜出。我们认为，联想天骄E3011T更适合资金较为充裕的用户，可满足用户多方面的需求，并可加装无线组件，成为真正的“家庭娱乐中心”。


联想天骄E3011T

在其他参测样机中，TCL鲜明的游戏理念和豪华键盘鼠标配置、方正和紫光出色的LCD显示器都给我们留下了深刻印象。

参测样机性能测试成绩表

产品型号/测试项目	办公性能		游戏性能		影音性能		显示器					性能综合得分（满分4分）
	CC Winstone 2004	Business Winstone 2004	Quake III HQ 1024X768/32bit	3DMark 2001 SE Default	FlaskMPEG 0.78	Lame 3.97	聚焦	色彩	亮度与对比度	延迟时间	单项相对得分	
联想-天骄E3011T	25.3	21.4	119.4	5497	26.5	41	1.00	0.80	0.80	0.60	0.80	3.15
方正-卓越影王N8500	21.5	17.6	36.00	1548	21.3	38	1.00	0.80	0.80	0.92	0.88	2.60
方正-飞跃6000A-3500	14.1	11.3	25.9	1106	20.4	51	1.00	0.80	0.80	0.92	0.88	2.15
清华紫光新视线6020A	24.6	18.6	85.4	4456	24	38	1.00	0.80	1.00	0.90	0.93	3.06
TCL海盗6280	26.2	20.2	187.2	9010	33.7	37	0.80	0.80	0.80	1.00	0.85	3.72
HP-Pavilion a536cl	28.7	24.4	119.8	4843	25.6	40	0.80	0.75	0.75	0.95	0.81	3.24
DELL-4700系列	26.7	21.2	123.7	6503	30	39	0.98	0.85	0.65	0.80	0.82	3.33

注1： 最高得分用红色标出。除Lame 3.97外，其他项目得分都是越高越好。
注2： 方正两款机型的CC Winstone 2004项目成绩采用外加的老PCI显卡完成（见点评中说明），受2D性能影响，得分会比采用主流显卡时略低。

参测样机得分总表

产品型号/测试项目	硬件配置与性能（权重1.4）							外观及易用性（权重1.2）				操作系统与附加软件（权重0.6）			技术支持和售后服务（权重0.8）					总评得分
	基础分1.5	合理性1	显示器1.5	扩展性1	其他配置1	性能4	单项合计	外观2	易用性5	特色功能3	单项合计	操作系统6	软件4	单项合计	电话服务4	网站服务2	E-mail支持1	保修3	单项合计	加权后总分/0.4
联想-天骄E3011T	1.30	0.80	1.50	0.75	0.80	3.15	11.62	1.67	5.00	2.00	10.40	6.00	4.00	3.30	3.50	1.50	1.00	2.50	6.80	87.06
方正-卓越影音王8500	1.50	0.60	1.50	0.50	0.70	2.60	10.36	1.62	3.50	1.00	6.12	0.00	2.00	1.20	3.00	1.00	0.00	2.50	5.20	57.20
方正-飞跃6000A-3500	0.75	0.80	1.50	0.50	0.50	2.15	7.45	1.52	3.50	1.00	6.02	0.00	2.00	1.20	3.00	1.00	0.00	2.50	5.20	52.75
清华紫光新视线6020A	1.3	0.70	1.50	0.75	0.50	3.06	10.93	1.56	3.50	0.00	5.06	1.50	1.00	0.90	2.00	1.00	0.00	3.00	4.80	55.74
TCL海盗6280	1.50	0.95	1.00	0.75	0.80	3.72	12.21	1.72	4.00	1.00	6.72	0.00	1.00	0.60	3.00	1.00	1.00	2.50	6.00	63.82
HP-Pavilion a536cl	1.50	0.80	1.00	0.75	0.60	3.24	11.05	1.69	4.00	1.00	6.69	1.50	1.00	0.90	4.00	1.50	1.00	2.50	7.20	66.09
DELL-4700系列	1.50	0.85	1.50	0.50	0.80	3.33	11.87	1.68	3.00	0	4.68	4.00	1.00	1.20	3.50	1.50	1.00	2.50	6.80	65.88

注：各子项目后数字为该项满分；由于各项目加权满分之和为40分，“加权后总分/0.4”表示总评得分以百分制表示。

《大众软件》认为，对于一台家用电脑整机来说，用户最关心的是其配置和基本功能，然后就是外观、易用性、特色功能和软件、售后服务等，价格也是不容忽视的。我们今年把相当多的注意力放在产品的人性化设计、特色功能、技术支持和售后服务方面。

本次评分依照硬件配置与性能（权重1.4，占35%）、外观、易用性及特色功能（权重1.2，占30%）、操作系统与附加软件（权重0.6，占15%）、技术支持与售后服务（权重0.8，占20%）共4项内容进行，下面分别说明：

品牌家用电脑的评分标准

注1：每项得分最低为零分，不倒扣分。

一、硬件配置与性能（分值：10分；权重：1.4）

1.硬件配置与基本功能（6分）

需要注意的是，软硬件配置和成本通常是一对矛盾，我们认为，价位相近时，厂商在保证产品品质和服务的前提下，尽量提供较高的配置，这是用户所希望看到的。

（1）基础分数，1.5分。以本次送测样机综合配置最高者为满分，其余酌情扣减。比如样机最高配置为P4 3.0GHz、512MB DDR、120GB硬盘、GeForceFX 5700/RADEON 9600显卡、提供了Combo光驱……另一台如果为P4 2.8GHz、256MB内存、80GB硬盘、显卡低于GeForceFX 5700等级、只提供普通CD-ROM……各配件分别酌情减去0.1～0.3分。

（2）硬件配置合理性，1分。P4 CPU配GeForce4 Ti（或GeForceFX 5600、RADEON 9600）以上级别的显卡不减分，配GeForce4 MX440（或FX5200、RADEON 9200）等级显卡减0.2分，配更低等级显卡减0.3分；配5400r/m的硬盘减0.2分；内存不足256MB减0.2分（含板载显卡占用内存后，可用内存少于256MB的），鼠标不带滚轮的减0.1分，还有其他不合理情况酌情减分。

（3）显示器配置，1.5分。配17英寸（纯平）CRT显示器的得0.8分，配15英寸LCD的得1.5分。

（4）扩展性，1分。空闲PCI扩展槽少于2个（不包括2个）的减0.1～0.2分，没有AGP槽的减0.5分；能露出面板的空余5英寸支架为1个以上的（包括1个）不减分，没有的减0.2分；提供4个以上（含4个）USB接口的不减分，2个及以下的减0.1分，其他情况（比如没有空余3英寸支架）酌情减分；本项最低得分为0分。

（5）其他配件，1分。如果提供了光电（无线）鼠标、17英寸以上的LCD、双光驱、DVD刻录机/Combo等，附送USB Hub、闪盘、等实用配件等，可酌情加分，最多加满1分。如产品附送或捆绑销售打印机、扫描仪、MP3等价值较高的外设或数码配件，不纳入基础评分，但将在评分后与其售价放在一起考察，评估其性价比表现。

2.性能（4分）

对于一般用户来说，家用电脑整机的性能并不意味着全部，但我们认为，良好的性能是提供舒适使用感受的前提。性能部分包括性能基准测试及显示器显示质量测试。

（1）性能基准测试（3分）：性能测试中统一采用Windows XP英文版+SP1作为系统平台，各部件驱动程序一律采用芯片（组）厂商发布的最新公版。测试时，将桌面分辨率设置为1024×768/32bit，每次测试前都对硬盘进行碎片整理，并重新启动系统；每个测试子项都运行3次，取平均成绩。

评分时取最高分为该项的满分，其他结果和最高分取比值后，乘以该项满分分值即为得分。考虑到目前大多数品牌机的显卡配置及主流游戏软件的实际情况，3D性能测试方面我们不采用过于倾向DirectX 9.0的3DMark03，而仍采用传统的QuakeIII和3DMark2001 SE。

a.3D图形性能（1分）：

测试软件为QuakeIII 1.32、3DMark2001 SE 330，两个项目各占0.5分，其中QuakeIII反映了系统的OpenGL游戏性能，而3DMark2001SE测试的是Direct3D（DX7和DX8）性能。QuakeIII测试HQ 1024×768；3DMark2001SE运行默认测试（1024×768/32bit）。为反映用户运行游戏软件时的真实情况，3D性能测试在开启声卡的情况下运行。

b.多媒体性能（0.5分）

包括Lame 3.97（MP3编码性能）和FlaskMpeg+DivX5.05（MPEG2编码能力），各占本项的50%，测试方法与本刊过去的相关评测相同。

c.系统整体性能（1.5分）

本项目反映了多任务情况下系统的综合性能，测试项目为CC Winstone 2004和Business Winstone 2004，各占整体性能的0.75分。

（2）显示器显示质量测试（1分）：相对于显示器类型和尺寸来说，家用品牌机的实际显示质量往往容易被忽视，然而又与用户的使用感受有密切关系，所以我们将它单独设为一个评分项目。CRT显示器考察带宽、聚焦、会聚、几何失真、对比度、色彩等方面，液晶显示器则考察亮度、色彩、延迟时间、可视角度等方面的表现，相关标准参照我们过去的显示器新品和横向评测。

二、外观、易用性及特色功能（分值：10分；权重：1.2）

对于家庭用户来说，购买商品都会或多或少地考虑其外观造型和色彩，电脑这样的“大件”更是如此，所以受欢迎的家用电脑在外观上往往有其独到之处。我们认为，相对于DIY电脑来说，品牌机的用户更看重产品的整体外观及易用性，因此厂商从用户的角度出发，在人性化设计方面所做的努力值得我们重点关注。

1.外观（2分）

这部分主要从品牌机整体外形设计、色调搭配、做工等方面考察。由于本项目评定中主观因素较多，因此由3名评测工程师、1名硬件栏目编辑及1名美术编辑分别打分，最后取平均值。

2.易用性（5分）

（1）整机安装是否方便、各种接口和按钮的布局是否便于使用等，总共1分。没有提供前置USB和音频接口的扣0.5分，没有提供快速安装指南的扣0.2分。

（2）说明书的编制水平及实用性，1分。只有本机说明书，没有提供附带主要软件说明书的减0.2分；说明书制作过于简单，配图过少减0.3分，在关键的地方没有说明清楚的，减0.2～0.3分，说明书除对用户了解本台机器外几乎没有参考价值的，减0.2分；其他情况酌情减分，本项最低得分为0分。

（3）驱动盘、系统恢复盘的完善情况，1分。没有附带驱动盘或驱动程序不完整的扣0.3～0.5分、没有提供系统恢复盘扣0.5分。

（4）机箱的制作工艺及布线，0.5分。布线不清楚，电源线/数据线没有扎捆好的扣0.2分，机箱制作粗糙，有漏电、划手情况的扣0.3分。

（5）显示器OSD菜单及调节设计如何，键盘鼠标布局、快捷键、手感等方面，0.5分。

（6）其他易用性设计，1分。如果本机有与众不同的易用性设计，可酌情加分，最多1分。

3. 特色功能（3分）

如果参测产品提供了手写板、多声道硬声卡、4.1/5.1音箱、电视卡/视频采集卡、带显示屏的多媒体面板或控制台、遥控器，配备17英寸以上的LCD、DVD刻录机/Combo等相对特别的功能，可酌情加分，最多加满3分。

需要注意的是，如果参测产品提供了独立于Windows的特有操作系统或软件，能很好地实现相应的影音娱乐、系统恢复功能，“特色功能”部分的起评分设为1.5分。

注2：安装使用过程中遇到的一些细节也会被我们记录下来，并酌情写入相关产品的点评中。

三、操作系统与附加软件（分值：10分；权重0.6）

1.操作系统配置（6分）

没有随机预装操作系统的（需要提供操作系统安装盘或恢复盘）得0分，配备中文Linux系统的得0.5～1.5分（视其系统可用性和相关软件丰富程度而定），配备Win98得3分，配备WinMe/2000的得4分，配备WinXP的得6分。

2.附加软件（4分）

考察家用电脑附送软件价值及实用性，共4分。没有附送操作系统以外软件的得0分，所送软件实际应用价值不大的得1～2分，其他情况酌情评分。

四、技术支持与售后服务（分值：10分；权重0.8）

对于品牌机来说，良好的技术支持与售后服务非常重要，也是用户放心选购的前提，这方面也是许多有实力的厂商着重宣传的对象。我们认为，与DIY电脑不同，品牌机用户的购机成本中实际上已包括一部分售后服务的费用，那么服务质量究竟如何，也成为本次横向评测中重点考察的内容。本项目包括电话服务、网站服务、E-mail支持和保修时间4个部分，总共10分。

1.电话服务（4分）

就目前来说，电话服务仍是用户获得服务的比较快捷的方法。这里我们设立了5个常见问题，问题并不局限于就测试样机本身提出，而是对各大厂商服务电话的质量进行整体考察。

（1）是否提供免费服务电话（1分）：厂商提供了对方付费的免费服务电话（比如800），并可在中国大陆任何地区拨打的，得1分；只能在厂商总部或服务中心所在地区拨打的，得0.5分；没有免费服务电话的得0分。

（2）电话接通程度（1分）：考察不同时段技术热线的接通程度（以及是否需要多次转接），包括4个基本时段：工作日（周一至周五）白天（9:00～17:00），工作日（周一至周五）晚上（18:30～22:00），节假日（周六、周日及法定节假日）白天（9:00～17:00），节假日（周六、周日及法定节假日）晚上（18:30～22:00）。每个基本时段各记0.25分，以对方有专人接通，并明确表示可提供服务为准。这里我们拨打时需记录一下接通所需时间，6秒以内有人接听和20秒以上的接通时间，评分结果应有明显差别。

（3）电话服务质量（2分）：服务电话接通后提出5个问题（不一定限于一次针对同一服务人员提出），每个问题0.4分，由我们的评测工程师以用户的名义取得厂商服务情况，每道问题的评分标准是：回答不着边际、态度恶劣，答案完全错误的得0分；态度友好，回答完全正确，对用户解决问题有实际指导意义的得0.4分；其他情况酌情给中间分。

2.网站服务（2分）

本项目考察厂商是否有专门的网站或页面提供服务，服务质量如何：

（1）产品介绍页面是否详细，主要配置和技术特征是否说清楚（0.2分）；

（2）技术支持页面是否提供了产品电子文档、驱动程序的下载或链接（0.5分）；

（3）是否提供FAQ页面（0.3分）；

（4）是否有供疑难解答的交互页面或论坛（1分），如果没有记0分。这部分沿用电话服务的5个问题（各0.2分），在交互页面或论坛上提出，并记录提交时间，然后观察交互页面或论坛管理者的回答时间和回答质量，评分标准参照“电话服务质量”项目。

3.E-mail支持（1分）

这部分沿用电话服务的5个问题（各0.2分），同时向各厂商的E-mail支持邮箱（有专门邮箱的发专门邮箱，没有的给厂商网站的Webmaster发送）发送一封求助mail，并记录发送时间，然后考察对方回信时间和信件内容，评分标准参照“电话服务质量”项目。

4.整机保修时间（3分）

以厂商承诺的服务时间为准，较长的保修时间（包括保换、送修和上门服务情况）是高得分的基准，满分为3分。

五、产品总评得分

评测结束后，按照如下公式计算出每款产品的总评得分，总分排列为最后评比的主要参考依据：产品总评得分=（各项目具体得分×相应权重系数）的总和÷0.4（即最终得分用百分制表示）。每款产品的点评中都会给出我们的参考意见，评估被测产品的整体表现和适用对象。

六、奖项设置

本次横向评测设立编辑选择奖1～2名（为总评得分较高，结合配置、性能、外观、易用性、服务和价格等多方面因素综合考虑，最值得向读者推荐的产品），最佳性价比1名。


2.1音箱

因。其配备了17英寸液晶显示器，大尺寸的显示面积在视频回放时优势明显，并且在液晶可视角度与延迟时间方面均有较好表现，对娱乐应用来说是很不错的选择。影音王的超薄键盘采用类似笔记本键盘设计，键程很短，手感尚可。鼠标为罗技OEM的光电鼠；音箱是普通的2.1系统。总体来看它的用料很踏实，只是个性方面不很突出。

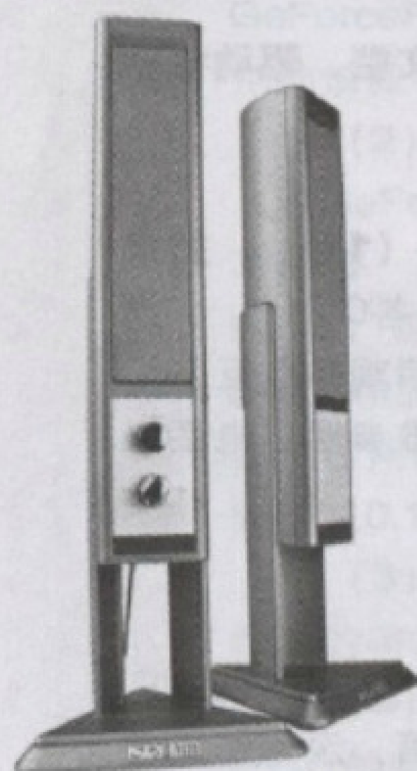
这款机型并没有预装Windows系统，估计是考虑到成本因素，给用户留下选择空间；但附赠的软件还是相当丰富的：InterVideo WinDVD4与WinDVR2用于DVD播放及视频制作，还附送了“方正大典”、“方正鼎点娱乐室”等12款实用软件。其中“方正系统恢复精灵”可为新安装的系统创建完整备份，虽然操作稍显复杂，但功能还是非常重要的。此外，方正还在硬盘上放置了两款益智游戏《环游世界》和《走出丛林》。

方正飞越6000A

配备17英寸液晶的平民PC

厂商： 方正科技（Founder） **型号：** 飞越6000A-3500
参考价格： 6999元 **主页：** www.foundertech.com
咨询电话： 800-810-1992

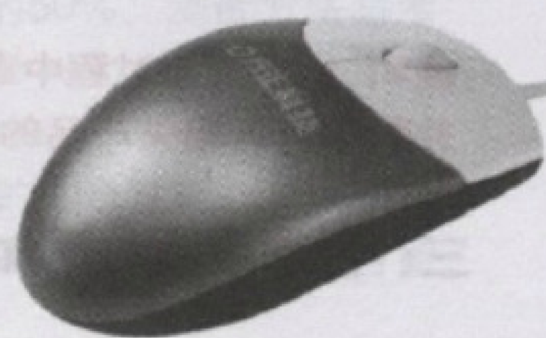



颇有个性的音箱

飞越6000A-3500（简称飞越6000A）可看作方正“卓越影音王”N-8500的简化版，它们都被方正列为今年的“暑期推荐品”。飞越6000A和影音王N-8500在价位上相差1000元，配置差别主要体现在CPU及硬盘容量上，前者更适合预算较紧张，却希望拥有大屏LCD的消费者。

飞越6000A的外观设计较“影音王”更加紧凑，机箱为Micro-ATX结构主板量身定作，风格与影音王类似，但样式更加简洁明快。它的制作工艺令人放心，用料较足，主机工作时噪声很小，即便打开机箱盖板也不会觉得吵。由于它的主板使用Intel 845GL芯片组，未提供AGP槽，该机留给用户的升级空间主要局限于CPU、内存及存储设备，这一点同样也反映在影音王身上。

除颇具诱惑力的17英寸液晶显示器外，飞越6000A的配置不突出，CPU和硬盘都是较低端的型号，主板也是仅支持400MHz外频的Intel 845GL产品，因此性能得分较为平常。对于游戏玩家来说，它不是一个好的选择，不过对于普通的家庭网络应用、办公或影音欣赏，它倒能很好地胜任。值得一提的是，飞越6000A及影音王两款机型均无法获得CC Winstone 2004项目的分数，与方正的技术工程师沟通后，我们发现是CC Winstone 2004测试软件中的个别项目与i845GL芯片组的集成显示单元（驱动）有冲突，最后我们为它们安装了一块老的PCI接口显卡才得以解决，因此该项目的测试成绩仅代表外接这块PCI显卡时的表现。


罗技OEM的光电劲貂

飞越6000A在易用性方面和影音王比较类似，键盘上提供了一个音量旋钮，鼠标采用了罗技OEM的光电劲貂（USB接口）。该机搭配的音箱造型独特，瘦长的机身适合放置在空间狭窄的地方。操作系统及附件方面，飞越6000A和影音王基本一致。

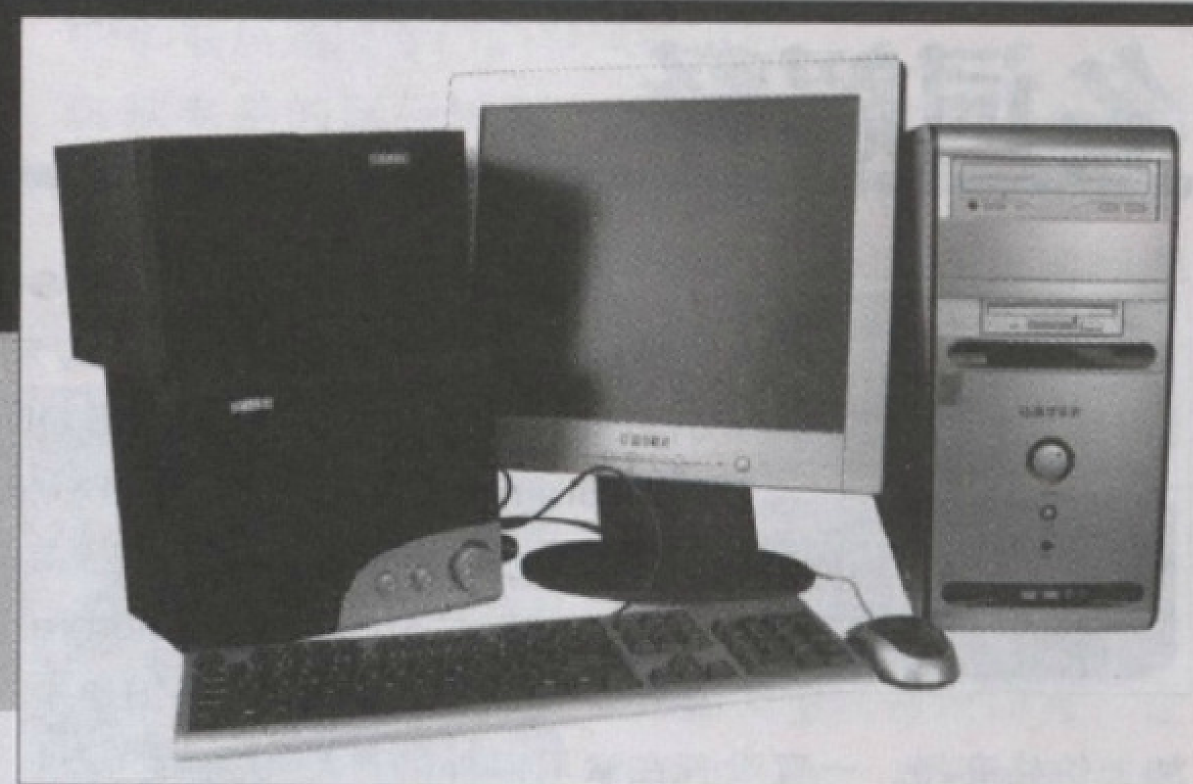
热度考验： 品牌机横评专题在暑期进行，为的是方便休假在家的学生。往年的品牌机横评我们都是在冷气的呵护下愉快进行，然而今年却异常艰难。问题出在办公室的空调上，一进入夏季它便开始罢工，稳定工作时间绝不超过10分钟（什么时候做一次空调横向评测啊:P）。这种情况放在平时倒也罢了，但当数台整机同时工作、测试，的确能让人体验到“HOT”的魅力……于是这次横评就在高温中火辣进行着。

当然，高温自有高温的好处，它能真实地模拟使用环境并测试电脑稳定性。经过近2周的“热战”，众多参测电脑在高温的折磨下顺利完成测试，希望这能让读者朋友们对品牌电脑有更多信心。本专题快结束时，北京下了一场中雨，打开办公室的窗户享受迎面吹来的凉风，无比愉快。



清华紫光新视线6020A

简约实用



厂商：清华紫光（Tsinghua Unis） **型号**：新视线6020A

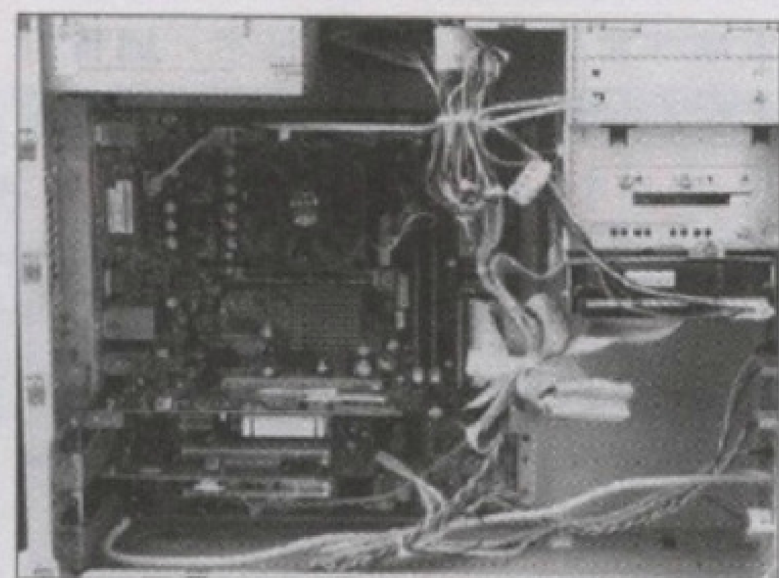
参考价格：9918元（配17英寸液晶；配17英寸纯平的标准型号为7218元）

主页：www.thunis.com

咨询电话：010-82672688-560

清华紫光最为消费者熟悉的是各种外设和笔记本电脑，自从其去年宣布进军台式机领域后，也推出了一系列颇具特色的产品，"新视线"系列便是其中面向主流家用市场的产品。

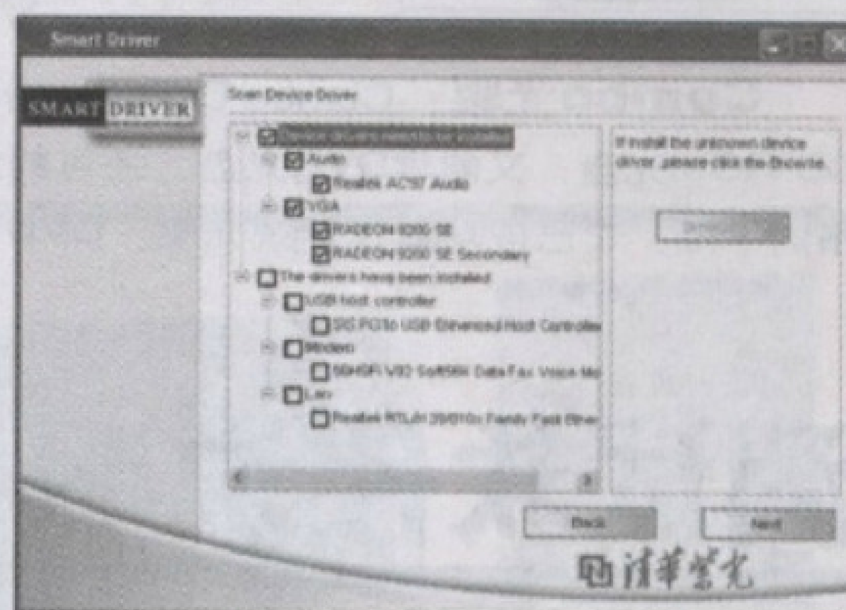
新视线6020A的主要部件均为黑色，而主机和显示器前面板、键盘的外壳采用香槟色油面效果，产品整体稳重而不失活力。新视线6020A的主机内部设计和用料都相当好，布线较简洁，较长的连接线都进行了束线处理，因此内部空间显得很充裕，有利于散热；机箱面板下部提供了2个USB和耳机/麦克风接口。



内部较长的连线都进行了束线处理。

新视线6020A在配置方面倾向于简约设计，对目前许多品牌家用机偏向的TV、数码、无线网络等流行元素涉及不多，显然这款产品瞄准的还是传统电脑应用（紫光另有主打"家庭无线媒体娱乐中心"概念的新视线S系列产品）。它配备的17英寸LCD是配置中的亮点，在显示质量和响应速度方面表现都比较好。

本次送测的新视线6020A样机提供的操作系统光盘为中软Linux 4.2；这款机型的附送软件不多，有PowerDVD 5播放软件、Sonic recordNow! 6.7和Sonic DLA刻录软件等。它的驱动光盘拥有SmartDriver功能，可针对机型自动检索驱动程序并安装，这对于一般家庭用户来说非常实用。



SmartDriver驱动安装

清华紫光的网站设置和售后服务的便捷性尚待完善，例如它没有提供免费的800电话服务，并且FAQ查询出现无法找到记录的情况，电话服务人员对产品性能并不很熟悉。不过清华紫光在质保方面的承诺是一大亮点，它为用户提供了5年质保，超出了国家三包标准，在本次参测的机型中是最长的。此外，在6月15日～8月31日的暑促期间，紫光还开展了"三年换机大行动"，对新视线3050和5850两款产品实行3或4年之后折价换购新机的促销活动。

TCL 海盗6280

彪悍的游戏PC



厂商：TCL电脑科技 **型号**：海盗6280

参考价格：8998元 **主页**：www.tclinfo.com

咨询电话：0755-83366365

当许多品牌机厂商在种种场合尽量淡化DIY概念时，TCL却逆流而动，推出强调娱乐性能的游戏PC——海盗系列，力求突破品牌机的同质化形势。目前TCL官方网站上一共有该系列的5款产品，本次送测的为定位中高端的海盗6280（之前我们在"新品初评"栏目中介绍过高端的海盗6680），它的各方面配置都比较均衡，相对而言更加适合

名词解释



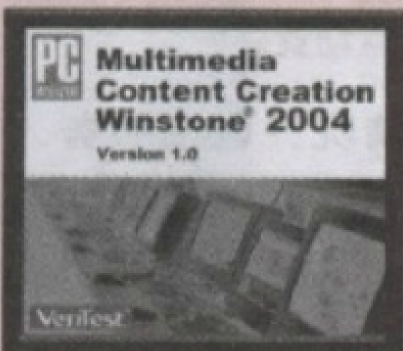
Memory Stick、Memory Stick PRO、Memory Stick DUO： 记忆棒（Memory Stick）是索尼公司专利的数码存储卡，已在索尼全系列产品上得到充分应用，现在共有3种规格：MS、MS PRO和MS DUO，外形尺寸和传输速度各不相同。MS的尺寸为50mm×21.5mm×0.28mm，重4克，读写速度分别为2.45MB/s和1.5MB/s。MS PRO属MS家族中的高档产品，外形和MS相同，但传输速度大幅提高，最低写入速度为15MB/s，甚至可记录动态图像，MS DUO属于小巧型，尺寸为31mm×20.0mm×1.6mm，读写速度分别为2.45MB/s和1.8MB/s，MS DUO的容量很小，可通过适配器插在MS槽中。由于索尼控制了专利技术，记忆棒无法成为开放式的行业标准，加上价格高昂，一直没有在索尼以外的产品中得到普及。



EXtreme Digital Picture Card（尖端数码卡）： 简称xD卡，是奥林巴斯与富士公司于2002年7月底联合推出的存储卡，由东芝协助生产，用于在数码相机等产品中取代SM卡。xD卡是目前最小的民用闪存卡，尺寸为20mm×25mm×1.7mm，只有SM卡的一半；它的读写速度分别达到5MB/s和3MB/s左右，工作时耗电量仅为25mW。xD卡有相当优秀的指标，但售价很高，妨碍了它的普及，这种情况在进入2004年后有所好转。

Combo光驱： Combo Drives是指集CD-ROM、DVD-ROM、CD-RW三者为一体的光盘驱动器，在功能上它既能读CD-ROM光盘，又能读DVD光盘，还可刻录CD-R/CD-RW光盘。Combo光驱是近两年发展非常迅速的驱动器技术，随着价格的下降，它已成功取代传统光驱、DVD和刻录机的市场地位，越来越多的品牌机也开始采用Combo作为驱动器。

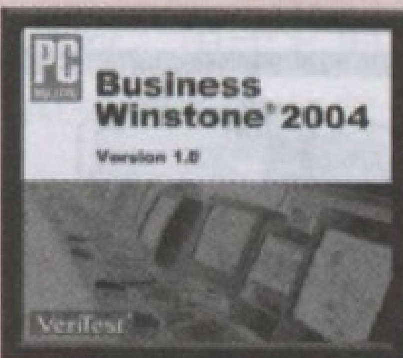
测试软件说明



Multimedia CC Winstone 2004 v1.0

2003年11月17日，Ziff Davis Media发布了2004版的Winstone测试软件Multimedia Content Creation Winstone 2004、Business Winstone 2004和Business Winstone 2004 BatteryMark，现在开发这套软件的小组叫eTesting Labs。新的测试套件对系统有更严格的要求：不再支持Windows 98/Me，处理器至少达到PⅢ 800MHz或相当级别，内存至少达到256MB。

Multimedia CC Winstone 2004包括Adobe Photoshop 7.0.1、Adobe Premiere 6.50、Macromedia Director MX 9.0、Dreamweaver MX 6.1、Windows Media Encoder 9、NewTek LightWave 3D 7.5b和Steinberg WaveLab 4.0f的测试脚本，它通过交叉执行这些脚本，模拟实际运行环境，衡量系统的性能。与名称相符，CC Winstone 2004衡量的主要是系统在多媒体应用方面的整体性能。



Business Winstone 2004 v1.0

Business Winstone 2004测试套件包括Microsoft Access 2002 SP2、Excel 2002 SP2、FrontPage 2002 SP2、Outlook 2002 SP2、PowerPoint 2002 SP2、Project 2002、Word 2002 SP2、WinZip 8.1 SR1和Norton AntiVirus Professional Edition 2003测试脚本，它的脚本执行方式和CC Winstone 2004相同，不过由于脚本软件的差别，衡量的主要是系统的商业办公性能。

CC Winstone 2004和Business Winstone 2004的评分是基于一台PⅢ 1GHz处理器、256MB内存、运行英文版Windows XP+SP1的计算机，在这台基准机上，这两个测试软件的得分都是10。如果另外一台机器的得分为A，那么意味着它完成测试软件的时间是基准机的10/A，CC Winstone和Business Winstone系列整机性能测试软件一直采用类似的评分规则。

Lame 3.97 Alpha

Lame是目前公认品质最好的免费MP3编码器，最新版是2004年6月2日发布的3.97 Alpha。由于4月份发布的3.96最终版很快被发现存在跳音问题，因此Lame开发组迅速推出了3.97 Alpha版对该问题进行修正，这也是我们采用这款非正式版编码器进行测试的原因。测试中我们通过Lame将70.59MB的"Hotel California.wav"文件编码为VBR（可变比特率）的MP3文件，由于数据流量不大，这项测试成绩很直观地反映出纯粹的处理器浮点和多媒体运算性能（Lame支持MMX、SSE、3DNow!等多媒体扩展指令）。不过由于不是专业测试软件，Lame的计时精度不够，难以区分性能较相近的处理器性能。


出自名门的键盘鼠标

预算较充裕的游戏玩家。

海盗6280的外观设计颇有新意，极具个性，外形模仿海盗盾牌，流畅的线条和黑色高光涂层的确有着浓厚的“海盗”气息。机箱面板上方有一个可上下滑动的仓盖，美观的同时也能很好地保护内部的设备和接口；里面有七合一读卡器、两个USB 2.0接口及音频输入/输出接口，并预留了一个IEEE 1394接口的位置（无接口）。

海盗6280的配置比较合理（参考后面的规格表），能很好地发挥各配件的性能，其综合性能很不错，完全达到主流DIY配置水平；由于采用GeForceFX 5700 VE（专供OEM市场）中端显卡，在3D性能方面的表现相对较突出。该机升级空间不算很大，较高频率的CPU（P4 3.0GHz）已能满足较长时间的应用，必要时可升级至更高档的显卡。海盗6280在静音防尘方面也显得比较贴心，CPU散热通过专门的导风槽进行。

这款电脑的鼠标键盘，分别采用微软的IE4.0和MultiMedia Keyboard，单独购买这两款产品价值就已不菲，实际使用中我们能切实感受到它们相对普通鼠标键盘组合的优势，其手感和人性化设计十分突出。送测样机没有配置多媒体音箱，而是提供了一款型号为DC-51U的环绕声震动游戏耳机，相对于整机通常配备的普通2.0塑料音箱而言，音质更好一些，震动功能也能提供一定乐趣。


震动耳机

或许是基于成本考虑，海盗6280没有预装任何操作系统，只是在硬盘的最后一个分区内保存了针对Windows系统的驱动程序，样机提供了一款TCL自己的“海盗加速引擎”系统优化软件。

联想天骄E3011T

愈加成熟的家庭数码中心

POPSOFT 大众软件 编辑选择

厂商： 联想集团（Lenovo）　**型号：** 天骄E3011T

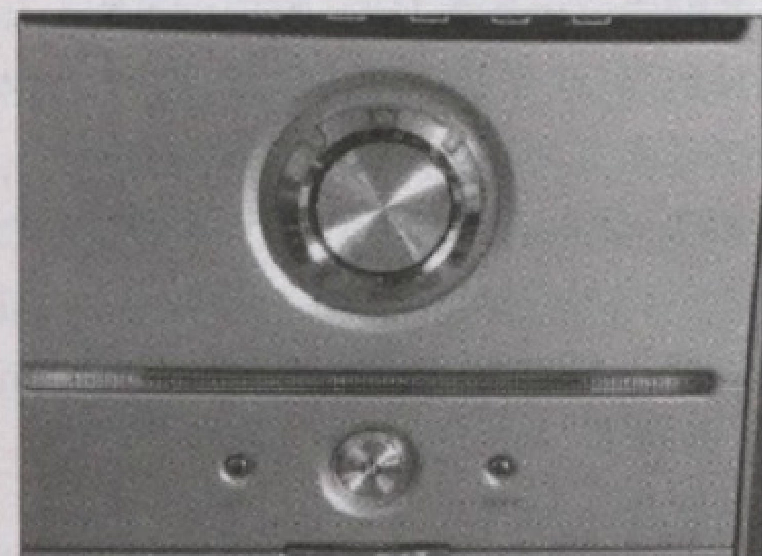
参考价格： 10797元（配17英寸液晶，配17英寸纯平的标准型号为7999元）

主页： www.lenovo.com

咨询电话： 800-810-8888



联想“天骄”系列是以时尚数码应用和数字家庭核心为主旨的家用电脑，天骄E系列是其中定位于主流的型号。本次送测的天骄E3011T主机采用银灰色外壳，加上黑色点缀，看上去十分凝重。作为数字家庭的核心，这款产品拥有联想特色的第二代“双模式”功能，可在不进入Windows系统的情况下播放影音文件和光盘、浏览图片，甚至收看电视节目。


上为数码家电模式启动按键、下为开机（直接进入Windows）键。

天骄E3011T的机箱内部十分紧凑，为实现数码家电中的TV功能，它安装有电视卡，加上较长的前置接口联线，使得机箱内的下半部分稍显拥挤。它采用可变速CPU风扇，开机时的高速运转可驱散启动时的CPU瞬间高发热量，之后的低转速运行可大大降低噪声。由于采用无风扇显卡及静音电源，因此在机箱封闭时基本上感觉不到内部运行噪声。它的机箱前面板上集成有播放键和功能切换键等，其中用于启动和切换“数码家电”界面的按钮甚至远比电源按键要显眼，可见其设计重点所在。为提供数码应用所需的数据交流，该产品提供了6个USB、1个前置IEEE 1394及A/V、S-Video等接口，前置接口均位于推拉式盖板之下，厚厚的盖板采用磁铁吸附固定。



“数码家电”模式界面

这款送测样机配备了17英寸LCD，文本显示非常锐利，色彩和响应速度也不错；LCD采用联想专有的两针电源接头，直接连在主机电源上。它的键盘采用灰色外壳和黑色按

相对DIY一台电脑，购买品牌机的确要轻松不少：配置、价格相对固定，选材一般令人放心，操作系统（往往还有各种附赠软件）一般是装好的，拿回家就能直接用，给购买者省却不少麻烦……不少消费者正是了解到这些情况，才放心大胆地选购品牌电脑，但电脑买回来才发现依然有诸多不满意的地方，虽然很多时候这些“不满意”之处并非大毛病，但毕竟是花几千乃至上万元买的东西，心里总会有些不舒服。其实只要在选购时细心一些，就能有效避免很多烦恼。

如何选购品牌机

一、选择合适的品牌

合适的品牌主要指那些令人放心的知名品牌。一个知名品牌的创立，需要品质、经验乃至企业文化的积累，虽然其产品价格可能稍高，但整体上（设计、选材、生产规模、销售渠道、售后服务……）的优势还是比较明显。因此，在品牌的选择上，我们还是建议大家关注国际和国内的知名大厂。

兼顾学习、工作和娱乐是大多数个人电脑用户的出发点，因此我们选择品牌时应有所侧重，尽量选择那些主打消费类市场的品牌，它们的配置、功能、设计往往经过比较仔细的权衡，基本能在各种应用之间达到平衡，而那些专业气息浓厚的品牌（如重心在服务器、商用机、网络终端等方面的品牌）往往不是最佳选择。

二、学会解读配置

品牌机的配置相对固定，但我们也需要提防厂商的一些合法“小动作”。不少厂商给媒体的送测产品与真正上市的产品在配置上常有一定出入（为了获得良好表现，测试样品配置往往是同系列产品中较高的），在产品广告中也常有类似“本产品以实物为准，如有变更，恕不通知”的语句，因此大家在确定选择时，一定要先去市场看看相关型号的实际配置是否和媒体上刊登的一致。

品牌机一般比较重视CPU、内存和硬盘的高低档次（消费者容易误认为它们就是性能的代名词），而主板、显卡、声卡、音箱等配件则放在次要位置。我们经常看到“高性能集成显卡”、“3D声卡”、“高保真音箱”等含糊其辞的配置说明，对这样的品牌电脑，一定要多个心眼儿，询问一下懂行的朋友，了解自己的用途（是否玩大型3D游戏，是否注重音频回放品质），最后权衡定夺。

三、关注专卖店

专卖店是与厂商有直接联系的、只代理一种（或很少几种）品牌的商店。一般来说由于和厂商有着直接联系，专卖店能拿到比较低的代理价，很多专卖店其实就是厂商的直销部门，无论价格还是售后都有较大优势。

另外，最好选择居家附近的专卖店进行选购。目前很少有厂商能做到一个电话立即上门服务，使用过程中万一出现问题，如果拥有较宽松的送修环境（较短的路程、较快的维修时间……），能减少许多不必要的麻烦。

四、争取合理优惠

品牌机的促销活动很多，厂商为吸引顾客常提供各种优惠，例如降价、加XX元送打印机、送闪盘、送小礼物……索要这些优惠是完全合理的，否则偷笑的将是那些将赠品私扣下来的商家（他们一般会将礼品转手卖出去）。

当然，我们也要区分哪些优惠是真正的优惠，哪些优惠是假优惠，例如“添加1XXX元换液晶显示器”，仔细想来，中高端CRT显示器和低端液晶显示器的价差也就在1000～1500元之间，这样的“优惠”实际没有什么可“惠”的。

五、了解售后服务条款

有保证的售后服务是我们购买品牌电脑的重要原因之一，但这并不代表可将售后服务条款放在一边不去掂量，用户在购买电脑后往往只顾开机体验而忘记仔细阅读保修单，这样做有百害而无一利。

首先需要关注的是保修期及上门服务期（后者是前者的一部分），上门服务期内（一般为1年）打电话就可能维修人员上门服务，不少国际大厂甚至会定期给用户打电话询问使用情况。保修期通常为3年，非人为故障的硬件损坏是不收取更换费用的，因此在保修期内最好不要自己打开机箱，损坏保修封条很可能会失去保修服务。

其次，类似“保修3年”的承诺并不代表3年内所有硬件问题都能得到免费维修（个别国内厂商如清华紫光是“5年保修”），鼠标、键盘、光驱、打印机这样的易耗件一般只提供1年保修，只有像主板、处理器、内存、硬盘、显示器这样的部件才提供“3年保修”，选购时应当仔细咨询，最好看清楚保修卡上的官方条款。

总的看，保修是一件相对容易“上火”的事情，无论厂商还是用户，都喜欢利用规则将责任推给对方（当然这种情况绝不只限于IT行业），关键是怎么样去理解、利用这些规则保护自己的合法权益，因此保修条款应引起每一位消费者的足够重视。


遥控器

键，外观很漂亮，然而手感只是中规中矩，上面集成有联想“幸福之家”软件的快捷键，与机箱上的按键互为补充；它采用罗技OEM的光电鼠标（极光旋貂），手感很好。这款产品仅配备了塑制2.0音箱，虽然美观大方，但效果一般。

天骄E3011T安装有一个固化的操作系统（数码家电LEOS 2.0），专用于影音欣赏。由于无需进入Windows，因此启动速度相当快，并能使用遥控器操作，非常方便。“一键恢复”也是固化系统中的重要功能，用户可快速恢复预装的操作系统。由于相关文件储存在硬盘的特殊隐藏分区中，即使硬盘被重新分区或格式化都不会影响LEOS和一键恢复功能。我们测试这款送测样机（从经销商处直接调来）的“一键恢复”功能时发现没有相关数据，咨询后得知由于它出厂时未安装操作系统，可能经销商忘记安装相应的备份文件，希望这只是个别现象。

售后服务方面，联想秉承一贯的传统，在网站建设、售后咨询、保修承诺等方面都做得相当不错。

戴尔Dimension 4700

引领PC架构的超前品牌机

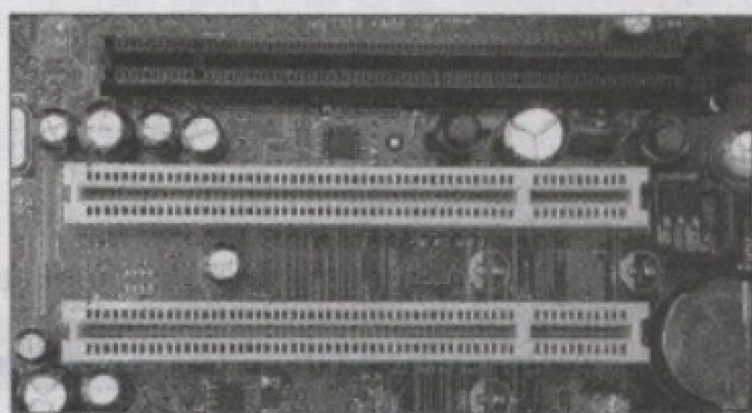
厂商：戴尔（中国）有限公司　**型号**：Dimension 4700
参考价格：暂无　**主页**：www.dell.com.cn
咨询电话：800-858-2780



Dimension 4700在其发布的当天下午便匆匆赶到我们的评测室，这是一款集PCI-Express总线、Intel 915G+ICH6南北桥、LGA775针脚的Prescott处理器、DDR-II 800内存、ATI RADEON X300 PCI-E显卡和串行ATA硬盘于一身的全新架构的品牌电脑。它的到来引得众人纷纷放下手中工作上前围观，作为评测工程师，已很久没有这种“大开眼界”的感觉了。


LGA 775接口的P4处理器

Dimension 4700的外观和Dimension系列一脉相承，以灰蓝色为主色调，造型稳重，样机搭配17英寸LCD。它采用Intel D915GDK主板：i915G北桥支持LGA 775接口的Prescott P4、800MHz FSB、DDR333/400和DDR-2 400/533内存，集成支持DX9的Intel Extreme Graphics3显示核心；ICH6南桥相对ICH5的改进在于支持4路串行ATA、PCI-Express X1、802.11b、单路并行ATA（2个IDE设备）和HD Audio。CPU为采用LGA775接口的P4 3.0E，和Socket 478版相比最大变化是取消了针脚，将针脚移植到插座上；显卡采用ATI新近发布的RADEON X300 SE芯片，PCI-E接口，主板上取消了AGP插槽，但PCI仍坚守岗位；内存是三星DDR-2 800，为将来的总线准备了足够的带宽；硬盘采用两块希捷40GB SATA版，用户可用来做成RAID。声卡为创新的Audigy LS简化版，支持7.1声道和数字输出。


PCI-E X16（上）和传统PCI插槽（下）

尼康D70圆梦：在实验室头儿兼无忌“色友”（“色影无忌”论坛资深用户）小虫同志的极力反对下，“别理我”同学毅然决定摒弃传统胶片相机，购买一台尼康D70数码单反相机。但正值横评紧张时期，不得不利用午饭时间匆匆跑到2站地外的摄影器材城买相机。一小时后，“别理我”和陪同前往的答笛小编回到编辑部，“奢侈”之后欢喜之情自不用表，关心询问的同事亦不少。

谈到数码相机，近期各大DC厂商动作频频，指标翻新价格下降，与目前的品牌机市场颇有些异曲同工。想来也是，任何产品都有一个“新品→高价→成熟→（价格）稳中有降→过时→维持底限价格→淘汰”的过程，选购产品时如果总抱着“等它降到最低价格”这样的心理，“最大限度利用其功能”的口号则无从谈起。将这个思想延伸到品牌机的选购上，不难发现，其实我们不必过分注重价格因素，应该着眼于用途，物尽其用才是商品的价值所在。



品牌家用电脑售后服务调查

与往年一样，我们在横评进行的同时，针对参测厂商开展了详细的售后服务调查。除清华紫光外，其他参测厂商均推出了800免费电话服务，联想、HP、DELL等厂商都拥有销售、投诉、技术咨询等多个电话服务号码，其中大部分是对方付费的800电话。值得注意的是，一些厂商倾向于采用免费售前咨询和销售热线，而售后服务及技术支持等则采用非800电话，我们认为这与一些商场只设上行电动扶梯的做法"异曲同工"。

从历年的调查情况看，我们明显感觉到厂商们的电话服务质量在逐年改善。今年的电话咨询中，服务人员的态度都很好，因为大部分厂商都使用了产品序列号SN，并建立了数据库，因此关于产品规格的询问都能得到正确回答；但有时为查询配置需要用户提供较长的SN号码，这个号码大都标在机箱背面或包装箱上，查找和记录比较麻烦。拨通率方面表现都不错，在周末和工作日的拨打中，所有厂商电话接通时间都未超过30秒，仅有TCL和方正出现过线路繁忙和断线的情况。

网站方面，基本所有厂商的产品都有较详细的配置介绍，并提供了便捷的驱动下载服务；国内品牌大都有FAQ方面的页面，而DELL和惠普则提供了更为全面，但对用户要求较高的技术文档查询系统。值得注意的是两家国际品牌，惠普的中文网站在我们2003年度横评中表现不佳，而时隔一年后，www.hp.com.cn已变得完善而庞大，甚至使信息检索因此显得有些复杂；而DELL也建成了较为出色的中文论坛，可见它们对内地市场的重视程度。

曾一度较为保守的国内厂商大都开始提供升级服务，方正甚至允许用户自行升级，且原始配件仍可享受完全保修。因为大部分国内厂商直接采用我国的电脑三包标准，因此保修承诺差别不很大；DELL和TCL虽在整个保修期限内都提供上门服务，但只保证在第二个工作日进行。清华紫光在保修承诺方面最为突出，它为其整机提供了5年质保及升级保证。

无论电话还是E-mail咨询，我们都得到了较为满意的答复，但所有厂商的服务人员都不愿提供"如何分辨CPU类型"的答案。至于大部分技术支持人员都不愿承认自己的配置有瓶颈，这早在我们意料之中，但有厂商人员提到"镭9200 128MB显卡（实际还是64位显存的SE版）是很高档的配置"就令人啼笑皆非了，好在他们都为玩家提出了一些较为正确的建议，如打开图形加速、调低游戏图像设置等。

售后服务调查问题（部分）：

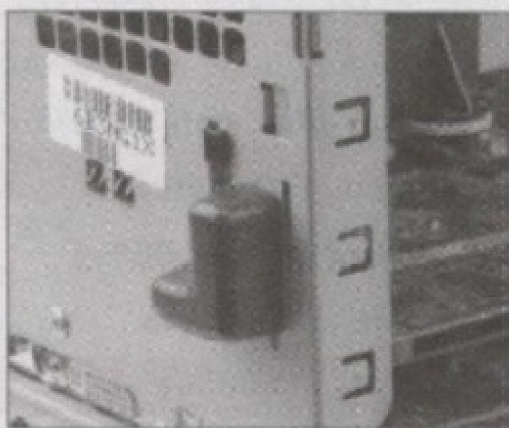
1.听人说Intel（AMD）的P4（Athlon 64）CPU有好几种，我的属于哪一种，怎么区分？
2.你们提供电脑升级服务吗，收费如何？
3.我觉得刚买的这台机器游戏速度不快；这个机型能不能打3D游戏，效果怎么样。

售后服务调查表：

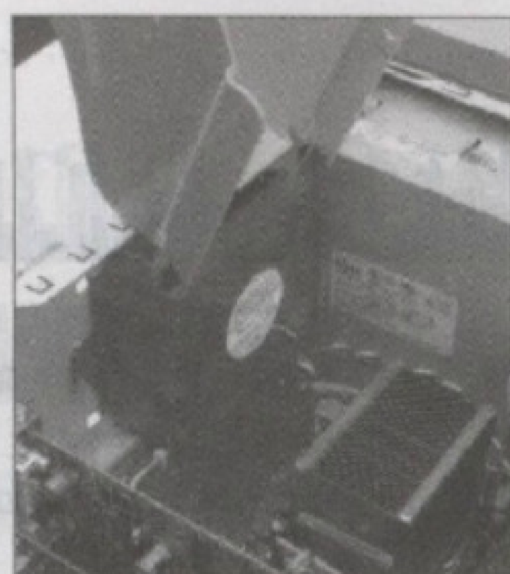
厂商	联想	方正	清华紫光	TCL	DELL	惠普
机型	天骄E3011T	影音王N8500	新视线6020A	海盗6280	DIMENSION 4700系列	Pavilion a536cl
1.电话服务（号码）	售前和保修：800-810-8888 技术支持：010-82879500	售前咨询：800-810-1992 售后服务：010-82612299	保修：010-62556604/技术咨询：82672688-560	800-830-8365	售前：800-858-2780 客户服务：800-858-2060	售后技术支持：800-820-6616 售前咨询：800-820-2255 用户意见处理：800-810-0039 信息反馈：010-6564-3888
接通情况	节假日较难接通；售前服务为早8:30到晚20:30，保修电话一直值班，但也需等较长时间，010电话较易接通	有时出现线路繁忙，一般情况下较好接通	较难接通，等待时间也较长	接通时间较长，偶尔有断线的情况	马上接通，工作日早8:30到下午17:30服务	反馈热线中午有人值班，售后服务周末有人值班
回答情况	P4E性能有时会好些，没回答如何辨别，建议查询Intel网站	P4E、超线程等技术实际效果并不明显；升级可到维修站或自行安装，原有设备保修维持，建议调低分辨率提高游戏帧数	CPU为超线程P4 2.8GHz；在维修站升级不影响保修；一般来讲游戏能正常运行，认为R9200 128MB是很高配置，建议打开图像加速	普通话略有口音，P4E"做工"和性能当然好一点；可自行升级或找维修站，仍可完全保修	一般品牌机无需升级，可自行升级，即使从DELL买零件一般也是用户自己装	基本合格，不过对CPU类型闪烁其辞，未透露处理器接口、缓存等信息
2.网站服务（网址）	www.lenovo.com.cn	www.founderpc.com	www.thunis.com	www.tclinfo.com	www.dell.com.cn	www.hp.com.cn
A.产品介绍	较详细	较详细	一般	一般	很简单，但可通过机型定制过程详细了解配置	较好，包括操作系统、光驱速度、CPU类型等
B.驱动下载	有	有，通过产品序列号搜索所需软件	有	未见6280和6680驱动（机型较新）	有	有
C.FAQ界面	有	有，需注册	总是报"记录不存在"	分类较详细，但大都是较老问题	需输入服务编号或序列号查询	查找较烦琐，但很详细
D.用户论坛	无	有，暂时关闭	无	有	有技术论坛和在线聊天室	无
3.E-mail支持（邮箱）	需注册，需下载插件，从页面发送	主页上找不到，注册后可在页面上发送问题，要求E-mail回复	有	有	只有报修、投诉等信箱，没有一般支持信箱	内容很丰富，但查找较烦琐
回信时间及内容	24小时内回信，略显简单	3天内未回信	3天内未回信	2小时后回信，回答情况很好	样机型号尚未开始销售	24小时内回信，内容较简单
4.维修服务	3年免费、一年免费上门	3年免费、一年免费上门	5年主要部件免费；1年上门，免费升级（收部件费）	3年上门（下一工作日）	3年上门（下一工作日）	3年部分保修，无现场服务


三星DDR-2 800内存

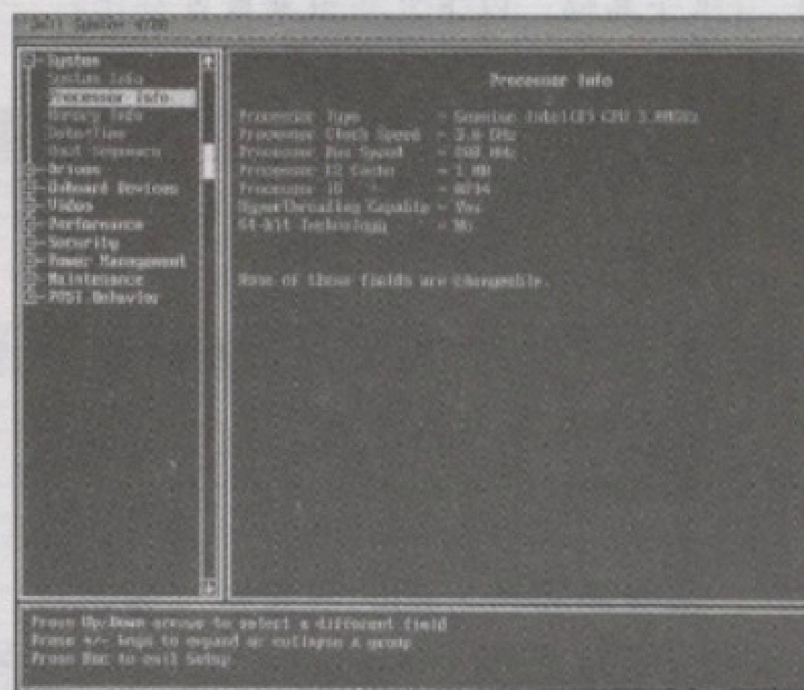
它的机箱采用免螺丝设计，通过一个锁销结构的开关来控制；LGA775接口的CPU在发热量方面控制得较好，只需一个铜制散热片和机箱风扇即可；主板的BIOS界面非常独特，采用软件中很流行的树状菜单；由于绿色散热片抽风盖比较大，机箱内部空间相当紧张，不过里面竟然有软驱，这应该是为装RAID驱动准备的；机箱里空余的电源接口都用塑料套包着防止短路。Dimension 4700的键盘手感一流，除普通快捷键外还有多媒体控制台，一些常用键如"Enter"等均标上了中文名称；由于样机搭配独立显卡，主板集成的显卡空余，这样该机共可输出4路显示信号（包括TV输出）。


锁销结构控制侧面板开关

Dimension 4700预装英文Windows XP SP1专业版、Norton Internet Security 2004防火墙、Sonic RecordNow 7.10刻录软件、Dell Media Experience多媒体播放软件和Dell Solution Center软件，两块硬盘各分1整个NTFS分区。它的LCD在色彩、聚焦、延迟时间方面有优秀表现，但亮度/对比度表现一般。由于CPU频率并不高，这款机型的性能得分没有想像中的高，但使用感受非常好。


CPU散热装置

可以说，Dimension 4700从架构上指出了今后两年PC发展的整体方向，它身上应用的众多新技术、新产品将逐渐在众多PC上得到体现。现在这款产品无疑是喜欢尝新用户的不二之选，短期内在市场上很难DIY到这样的配置，而且它的升级潜力还很大。



独特的BIOS界面

编者注： 由于这款产品采用了新的架构，所以安排了较多新型部件的图示。

总结与展望

很遗憾，本次评测我们并未收到联想基于AMD处理器的产品，不过首款应用Athlon 64 3000+处理器的惠普Pavilion a536cl着实令我们眼前一亮。

本次测试的7款产品中有5款搭配了17英寸LCD，这引起了我们的注意。对于七八千元级别的品牌机来说，17英寸LCD的成本实在太高，会导致整体配置倾斜，这和几年前热炒的"P4+液晶"概念颇有几分相像。随着CRT显示器淡出市场和15英寸LCD逐渐停产，17英寸LCD无疑成为PC厂商的首选。当然，用DIY苛求均衡的眼光来衡量这一趋势有失公允，更何况显示器的生命周期一般也是整机中最长的，对于预算紧张又在乎"面子"的用户来说，这些产品完全能满足他们的需求。如果在意性价比和配置均衡，我们推荐惠普的Pavilion a536cl，它也是本次测试低价位机型的编辑选择奖。

与2003年评测的产品相比，本次评测产品的配置也有了一些提升：CPU频率大都在2.8GHz以上，内存容量逐渐向512MB靠拢，独立显卡的显存容量是清一色的128MB。不过由于显示器预算的影响，产品配置的差异性要远大于去年。方正送测的两款产品都采用Intel 845G系列芯片组及集成显卡，飞跃6000A-3500甚至只配备了40GB硬盘，这不得不说是某种退步。一年多来，Combo光驱大行其道，我们原以为会成为今年产品的标配，不过从送测产品上看只占到43%，与去年相比变化不大；内存方面，DDR333规格出人意料地占绝大多数，看来对于厂商来说，控制成本的压力还是大于满足CPU总线带宽的需要；串行ATA硬盘和更多功能的读卡器的出现则令我们惊喜，这反映出用户的应用需求得到了体现。总体上说，今年的产品在配置上没有什么本质变化，而无线网络和千兆以太网卡离家庭用户还比较遥远。

戴尔Dimension 4700是今年参测产品中的另类。一般品牌机应用的技术要落后于DIY机型，它却远远走到了前面，这得益于戴尔独特的直销方式和灵活的库存策略。PCI-E系统总线、i915G+ICH6南北桥、LGA775针脚的Prescott P4、DDR-2 800内存、ATI RADEON X300和串行ATA硬盘……它身上集中体现了PC领域一年多以来在技术、产品上的最新进展，很难想像我们竟然是在一台成型的品牌电脑上首次体验这些技术。Dimension 4700不仅改变了我们对品牌机的印象，也给其他品牌机指明了发展方向，估计主流的家用电脑要1－2年的时间来普及到这个水准。现在，它还有些超前，也比较昂贵，但毕竟代表了未来的趋势。

附1：我们的读者对品牌家用电脑的看法

为配合本次横向评测专题，与往年一样，我们在大众软件网（www.popsoft.com.cn）上的“晶合后院”社区同期推出了“关于品牌电脑的有奖读者调查”（奖品和获奖名单将于下期公布），以期为广大读者和厂商们提供一些参考数据。调查从2004年6月11日起至6月23日结束，共有2216位后院居民（绝大多数都是本刊读者）参加了投票，采用“晶合后院”总管Gmm（狂人）编写的程序自动统计票数，结果如下（为阅读方便，部分选项的顺序按得票数进行了调整）：

1. 你近期有购买或更换电脑的打算吗？（单选）

A.有 1224票（55.23%）
B.没有 992票（44.77%）（限于篇幅，以下只给出票数百分比）

2.如果准备购买电脑，你选择：（单选）

A.品牌机（14.35%） B.DIY组装（83.75%）
C.二手电脑（1.90%）

3. 如果准备购买家用电脑，你最倾向的机型为：（单选）

A.赛扬机型（9.57%） B.P4机型（53.16%）
C.Athlon机型（33.84%） D.其他（3.43%）

4. 你选购品牌家用电脑时，最看重哪些方面的因素？（多选）

A.基本配置/性能（86.96%） B.价格（69.45%）
C.稳定性（63.81%） D.功能（51.13%）
E.售后服务（50.68%） F.良好的扩展性（44.36%）
G.外观（30.42%） H.品牌（27.57%）
I.附带软件（14.03%） J.其他（7.49%）

5. 你在挑选品牌家用电脑时，最看重哪些方面的配置？（多选）

A.显卡型号/显存容量（86.01%） B.内存容量（81.45%）
C.CPU频率（72.65%） D.硬盘容量（65.70%）
E.硬盘转速（52.84%） F.CPU品牌（49.01%）
G.显示器屏幕大小（34.57%） H.音频设备（28.11%）
I.其他（13.76%）

6. 你挑选品牌家用电脑时，倾向于选择配备哪种显示器的产品？（单选）

A.纯平CRT显示器（62.77%） B.液晶显示器（35.15%）
C.不清楚（2.08%）

7. 你最希望品牌家用电脑提供哪些功能？（多选）

A.前置USB和音频接口（63.31%） B.光电鼠标（62.64%）
C.摄像头（56.14%） D.Combo（53.16%）
E.4.1/5.1音箱（45.13%） F.DVD光驱（43.95%）
G.打印机（40.03%） H.扫描仪（38.36%）
I.多媒体键盘（37.05%） J.CD-RW刻录机（27.66%）
K.手写板（16.16%） L.其他（4.33%）
M.不清楚（0.63%）

8. 你最看重品牌家用电脑哪些方面的售后服务（多选）

A.保修期长短（76.58%） B.是否有上门服务（72.79%）
C.售后服务电话（50.90%） D.网站或E-Mail技术支持（50.50%）
E.其他（14.12%）

9. 你倾向于去什么地方购买品牌家用电脑：（单选）

A.独立的专卖店（44.09%） B.电脑城里的品牌机专柜（42.19%）
C.传统的商场（6.18%） D.网上或电话直销（5.46%）
E.其他（2.08%）

10. 你最喜欢的家用电脑品牌：（单选）

A.联想（35.92%） B.DELL（21.93%） C.IBM（15.43%）
D.惠普（6.05%） E.清华同方（3.66%） F.Acer（3.29%）
G.方正（2.62%） H.TCL（1.85%） I.金恒生（1.49%）
J.神舟（1.40%） K.实达（1.26%） L.七喜（0.68%）
M.金长城（0.50%） N.清华紫光（0.27%） O.八亿时空（0.27%）
P.其他（3.38%）

11.你选择最喜欢的家用电脑品牌的主要依据是：（多选）

A.自己使用或接触的印象（67.87%）
B.媒体上的文章介绍或评测（58.03%）
C.各类广告（27.62%） D.朋友介绍（22.07%）
E.说不清楚（5.14%）

12. 你能接受的品牌家用电脑的价格是：（单选）

A.5000元以内（15.21%） B.5000～5999元（24.41%）
C.6000～6999元（24.64%） D.7000～7999元（18.68%）
E.8000元～9999元（11.28%） F.10000元以上（5.78%）

从今年的调查结果看，主流的P4机型仍最受青睐，但倾向购买Athlon平台电脑的被调查者从去年的24.77%飙升至33.84%；而与之形成鲜明对比的是选择赛扬机型的人数从去年的约15%跌到了10%以内，看来是有越来越多的用户了解到了赛扬的“真面目”。基本配置和性能仍是近9成的人最看重的因素，价格和稳定性也受到重视，而且有一半的人已将售后服务放在非常重要的位置。

在配置方面，接近9成的被调查者已把显卡当作最看重的部件，而目前品牌机显卡的整体配置状况恐怕与用户的期望值尚有差距；纯平和液晶显示器的选择比例相对于去年几乎没有变化，说明用户对二者的接受度已进入相对稳定的时期。前置USB/音频接口和光电鼠标的配备被视为理所当然，而摄像头、Combo/DVD和多声道音箱也备受青睐，这也验证了数码与影音应用的快速增长态势。此外，专卖店和电脑城里的品牌机专柜仍是大家购买品牌机的主要去处，但此消彼涨的趋势非常明显，选择后者的比重比去年提高了许多；网上或电话直销的选择率略有提升，而购机者似乎对传统的商场越来越不感兴趣。

售后服务方面，保修期长短和上门服务仍是用户最看重的，而注重网站技术支持和售后服务电话的被调查者则由相差1倍变为持平。

联想在国内家用电脑市场的品牌影响力仍大幅领先，但选择比例由去年的45.04%跌到了35.92%，而选择DELL的比例略有上升；有意思的是，一向不很注重国内家用机市场的IBM获得的选票居然比去年高出了1倍，看来“蓝色巨人”的品牌影响力不容小视；惠普的选择比例比去年高出了1倍多，辛勤耕耘的效果非常显著；去年下半年开始进入台式机领域的清华紫光看来还需要加强品牌宣传力度。

对品牌机价格的接受度没有变化，大多数被调查者表示能接受在5000～8000元的机型，但与去年相比，心理价位在向6000元～8000元档次倾斜。

附2：品牌家用电脑测试样品配置总览表（以送测样机为准）

厂商	惠普	方正	方正	清华紫光	TCL	联想	戴尔
产品型号	Pavilion a536cl	卓越影音王N-8500	飞跃6000A-3500	新视线6020A	海盗6280	天骄E3011T	Dimension 4700
参考价格（元）	7199	7999	6999	7218	8998	10 797	暂无
售后服务电话	800-820-6616	010-82612299	010-82612299	010-82672688-560	800-830-8365	010-82879500	800-858-2780
厂商网址	www.hp.com.cn	www.foundertech.com	www.foundertech.com	www.thunis.com	www.tcl.com.cn	www.lenovo.com	www.dell.com.cn
处理器	Athlon64 3000+	P4 2.8B	P4 2.4C	P4 2.8C	P4 3.0E	P4 2.8E	P4 3.0E
主板							
制造商	华硕	微星	精英	精英	精英	QDI	Intel
型号	K8N8-LA PES	MS-6714	L41GLM	ECS 648FX-A2	SF2/648FX	P41848PM	D915GDK
芯片组	nForce3 150	i845 GV	i845GL	SIS648 FX	SiS648 FX	i848P	i915G
内存							
制造商	Infineon（英飞凌）	Ramaxel（记忆科技）	Ramaxel	TwinMOS（茂勤）	Nanya（南亚）	Ramaxel	SAMSUNG（三星）
类型	DDR333	DDR333	DDR333	DDR333	DDR333	DDR333	DDR-2 800
容量（MB）	512	256	256	512	512	512	512
硬盘							
制造商	希捷	日立	西部数据	三星	希捷	希捷	希捷
型号	ST380011A	IC35L060AW207-0	WD400BB	SP0802N	ST3120026AS	ST380011A	ST340014AS
容量（GB）	80	60	40	80	120	80	40 X2
转速（r/m）	7200	7200	7200	7200	7200	7200	7200
类型	并行ATA	并行ATA	并行ATA	并行ATA	串行ATA	并行ATA	串行ATA
显示							
显示芯片	GeForceFX 5200 XT	Intel Extreme Graphics	Intel Extreme Graphics	RADEON 9200 SE	GeForceFX 5700 VE	GeForceFX 5200	RADEON X300 SE
显存容量（MB）	128	128	128	128	128	128	128
显示器类型	17英寸CRT	17英寸LCD	17英寸LCD	17英寸LCD	17英寸CRT	17英寸LCD	17英寸LCD
多媒体							
声卡	AC'97	AC'97	AC'97	AC'97	AC'97	AC'97	创新Audigy LS 7.1
音箱	Harman 2.0塑料	2.1塑料	2.0塑料	2.1塑料	环绕耳机	2.0塑料	无
电视卡	无	有	有	无	无	有	无
视频采集卡	无	无	无	无	无	无	无
读卡器	9合1	无	无	无	7合1	7合1	无
光驱	三星48X康宝	16X DVD	16X DVD	52X Combo	日立16X DVD	三星康宝	三星16X DVD+日立-LG 32X CD-RW
网络部分							
Modem接口	PCI	无	无	PCI	PCI	无	PCI
Modem速率	56k	无	无	56k	56k	无	56k
网卡	板载RL8201BL	板载RTL8101L	RTL8100B	板载RTL8139	板载RTL8100C	板载RL8201BL	板载Intel Pro/100VE
网卡类型	100Mb	100Mb	100Mb	100Mb	100Mb	100Mb	100Mb
无线网卡	无	无	无	无	无	无	无
插槽和接口							
PCI总数/空余	3/2	3/2	3/2	3/2	3/2	3/2	2/1
AGP	1	无	无	1	1	1	无
COM（串口）	1	1	1	1	1	1	1
LPT（并口）	1	1	1	1	1	1	1
USB总数/前置	5/1	4/2	4/2	6/2	6/2	6/2	8/2
LAN	1	1	1	1	1	1	1
IEEE 1394总数/前置	2/1	无	无	无	无	1/1	无
S-Video视频	输出	输入	输入	输出	输出	输出	输出
AV视频	输出	输入	输入	输出	输出	无	无
DVI	无	无	无	无	输出	无	输出
其他							
键盘接口	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2
快捷键	有	有	有	无	有	有	有
鼠标接口	PS/2	USB	USB	PS/2	PS/2、USB	USB	USB
预装系统	？（注1）	DOS	DOS	？（注2）	无	中文Windows XP家庭版	英文Windows XP SP1专业版
系统安装盘	无	无	无	Linux 4.2	无	一键恢复	无
系统恢复盘	2CD Turbo Linux	无	无	无	无	内置	1CD WinXP英文专业版
其他主要附件	音箱电源适配器、升级与维修指南、Linux系统设置简介	驱动光盘、说明书、方正电脑随机软件光盘、WinDVR2、WinDVD4光盘、三包卡	驱动光盘、方正电脑随机软件光盘、WinDVR2、WinDVD4光盘、说明书、三包卡	说明书、质保证书、驱动光盘、工具光盘、Linux光盘、电源线、电话线	三包卡、海盗加速软件光盘	说明书、质保证书、驱动光盘、工具光盘X5、驱动及工具软盘X4、遥控器、电源线、电话线，视频线	服务与支持指南、产品信息指南、Norton Internet Security 2004光盘、软件及驱动光盘

注1、注2： 该送测样机可能并非出厂状态，原有系统已被之前使用者删除或更换。

编者按：当我第一次来到酷派网（www.kupe.net），心中不免有几分失望，这也是电子商务网站？后来听说它的拥有人是一个在校大学生，再后来听说它两年来产生了10万元的交易额，我开始吃惊于它的影响力了，于是联系上了他的拥有者：广东技术师范学院的庄财永。

姓名：庄财永
职业：学生（广东技术师范学院财经系）
年级：大四
网站年龄：2年
个人商务网站：www.kupe.net

网络多娇，英雄折腰之访个人电子商务网站酷派网

■本刊记者 ACJ

一浪接一浪的纳斯达克上市潮把中国公司的网络概念炒得火热，似乎凡是和网络沾上边的公司又成了投资者眼中的香饽饽，鸡犬升天了。如此多娇的网络自然引来无数英雄，但我们注意过身边涌现的英雄吗？正是这些通过网络来实现自己多彩理想的人才是互联网长盛不衰、多样发展的根基和力量。

"其实最开始的时候没有想到做网站"，小庄说的时候一脸轻松，"因为我一直是学生会的干部，所以经常找厂商来学校赞助活动。一次偶然听到一个厂商抱怨说每次活动做完之后就没消息了，于是我决定做一个电子商务网站，满足同学需求的同时也希望能和更多的厂商合作。"

万事开头难

说到最初的创业，小庄依旧是满脸笑容。"最初我们把市场定位在我们学院这个背景下，当时的情况是代理各种商品的同学很多，但大多是发传单，这对很多同学造成很大的影响，大家都比较反感，到最后，推销的同学都面临挨揍的危险了。"小庄在他们的启发下产生了建立网上销售系统的想法，于是他开始积极地准备网站、广泛地联系厂家，并开始在每栋宿舍楼前张贴广告，内容十分简单：你想购物？上 www.kupe.net！

钱不是关键，关键的是我们收获了知名度

登上酷派网，你会发现他经营的都是一般大学生所关注的商品，有运动服饰、数码产品、小家电、礼品等。当问及产品销量的情况时，小庄以财经系人的专业口吻说道："我们一般会在校园内做一个大范围的调查，了解同学们关注的产品类型以及在价钱上的承受能力等方面问题，知己知彼是关键。"由于把握住了学生的需求，加上诚信经营，酷派网业务量开始不断增加，于是小庄又想到了另外一招：在每栋宿舍楼设置代理，同时他还把收益的大部分转移到各栋的代理那里。"最初的发展收益不是最重要的，我们注重的是网站知名度和适当的利润，让利于代理的方式极大地调动了他们的积极性，网站的知名度也迅速提高。"



酷派网 Logo


接受广东卫视记者的采访


和同学进行亲切交流


面对电视台记者侃侃而谈

大家都要过河的时候，我就做船夫

2004年3月27日，由广州团委主办，在广州地王广场举行的"大学生就业创业基地"活动中，小庄以完整的方案和运行酷派网的经历一举夺魁，获得全场最高分。这件事给了小庄很大的鼓舞，同时也让酷派网走出了学院。精明的他并没有骄傲，"我们要把酷派网变成大学生集体销售的网上商贸城。"小庄道出了心声。在地王广场有关领导的支持下，他的梦想正一步一步地实现着。当笔者几天前再次登录上酷派网时，已有不少商家入驻了。

后记

在笔者采访过程中，庄财永不断提到他们系主任的大力支持，并一直表示感谢，除了看到他的饮水思源外，我们还应该看到处于襁褓阶段的个人创业是何等的艰辛与脆弱。"两年来，通过酷派网实现的交易额不下10万元，但实际的收益不多，我也不太在乎，重要的是我收获了实战的经验。"小庄想了一想，"现在网站的发展情况还不错，我们把地王广场的一些商户都联系了起来，也开始提供网上服务，相信我们能做得更好！"这个马上就要毕业的大学生再次露出了笑容。

到笔者截稿日，当笔者再次登录酷派网时发现酷派论坛出现了，经营的业务中有了新的方向：校园业务和互联网业务。除了提供空间租用、打印等服务外，还提供了域名注册、虚拟主机、企业邮局等时髦的业务，看来酷派网正在开始它的多元化经营了。我们衷心希望这个诞生于校园的个人电子商务网站一路走好。P

更多内容请参看以下连接：
http://campus.learning.sohu.com/2004/04/19/43/article219874376.shtml
http://www.gdin.edu.cn/cjx/news/kupe/kupe.htm

编者按：从去年开始，博客为广大的中国网民所熟知，不少人纷纷在网上申请自己的博客空间，撰写网络日志。一年过去了，如今中国的博客已达百万之众，他们是如何集合起来的，我们如何将优秀的Blog收藏？

天下博客尽网罗

■北京 zerg

说到博客，先得说说Blog，它是“Web log”的简称，意即网络日志。如今写Blog被称为“Blogging”，写的人被称为“Blogger”，将Blogger翻译成博客乃是方兴东(2002年开始在中国大力宣传博客，他的著作中包括《博客——E时代的盗火者》等）等人的大力推广所致。

如今中国的博客数量开始呈几何级数增长，面对如此庞大的博客群体，我们如何将其中优秀的Blog收藏起来，并实时阅读其更新文章呢？

一、博客收藏夹

1998年的时候，互联网上的博客站点还寥寥无几。到1999年初，Infosift的编辑Jess在互联网上艰难地搜索之后，终于给出了一个比较权威的Blog列表，23个站点名列其中。

今天，全球博客有上千万之多，一页一页地去看他人的Blog以及新闻网站上花花绿绿的广告着实让人烦恼，于是不少公司和个人开始想办法通过软件工具或编程的方法，从多个新闻源或Blog站点搜集新闻并在一个界面中提供给读者进行阅读，这就是新闻聚合的概念，他们所使用的软件就是新闻聚合器。不过使用它的前提条件是这些新闻源都提供通用的数据格式，目前最流行的格式就是RSS。

吃的是草，挤的是奶

如果说论坛是一个大的广场，那Blog就是个人的小房间，在这个个性化很强的区域里，逐渐衍生出两种类型的博客。

一种是个人欲望表达型。有统计数据显示，网络上40%左右的博客都属于这种类型。他们记录的往往是发生在自己周围的生活琐事，如今天几点起床、见了什么网友等，这些话题很少能吸引别人的阅读，甚至很多Blog本身就被设置成个人访问的。多数人在最初带来的新鲜感消失之后，就停止了对Blog的更新。

另一类是一些记录思想过程以及研究成果的博客，他们摆脱了第一类博客的封闭观念，真正参与到知识和思想共享的行动中来。这些博客的Blog往往人气很旺，而且影响力比较大，如毛向辉的互联教育体系——博录（http://www.isaacmao.com/weblogs/cesblog/）等。他们是信息时代的知识管理者，对网络中纷繁复杂的信息进行整理、筛选，然后写出自己的心得并将之共享，就像自由软件者贡献出程序的源代码一样，他们在自己的博客日志中贡献出了思想的源代码。

RSS

RSS是一段规范的XML数据，包含大量离散的新闻项，用一些大家约定的标记描述一个Blog或一个新闻源的最近更新内容。它是Blog走向社区化和快速普及的一个技术推动力，Blog也因此走向了技术专业化领域。

RSS的最初版本号为0.90，由Netscape创建，如今有1.0和2.0版本。但2.0并不是1.0的改进版，他们由两组不同的开发人员开发，却有相同的名字：RSS。为了协调并接触RSS目前面临的问题，一个叫Atom的项目已经开始启动。

在 http://blogs.law.harvard.edu/tech/directory/5/aggregators上可以找到RSS聚合器的比较完整的一个列表，其中有免费的，也有付费才能使用的。下面介绍两种功能强大的聚合器Newz Crawler和FeedDemon。

Newz Crawler

下载地址：http://www.newzcrawler.com/

适合平台：Windows 98/NT/2000/Me/XP

老牌聚合器，比较遗憾的就是它采用全英文界面。以目前人气火爆的博客中国网站为例，我们讲讲它的使用。

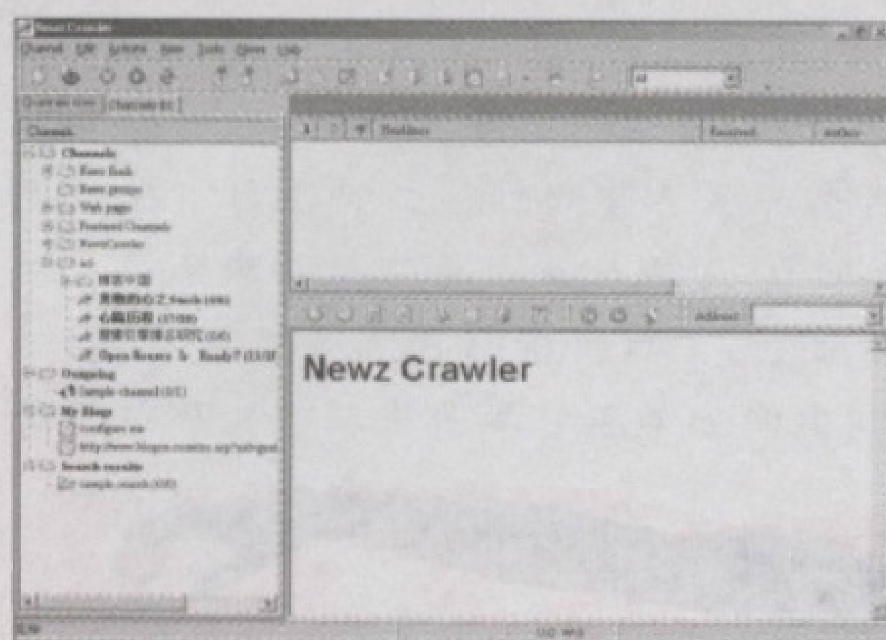


图1

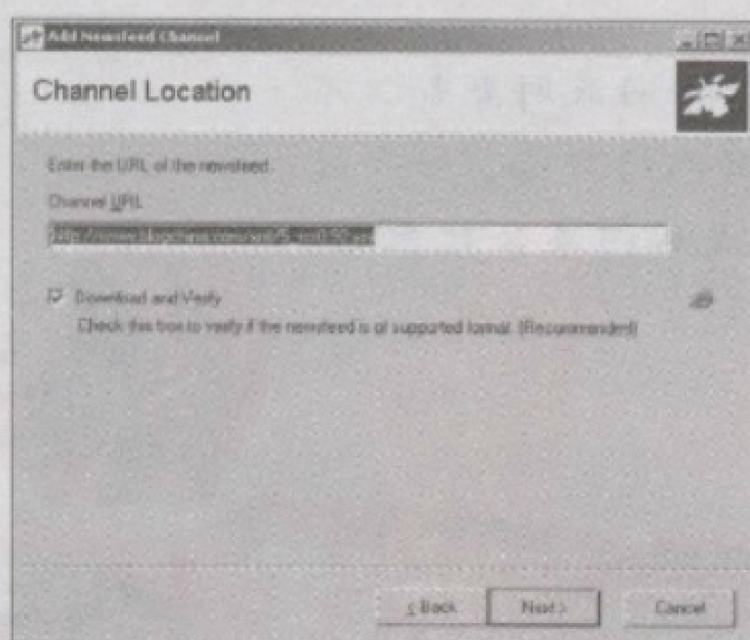


图2

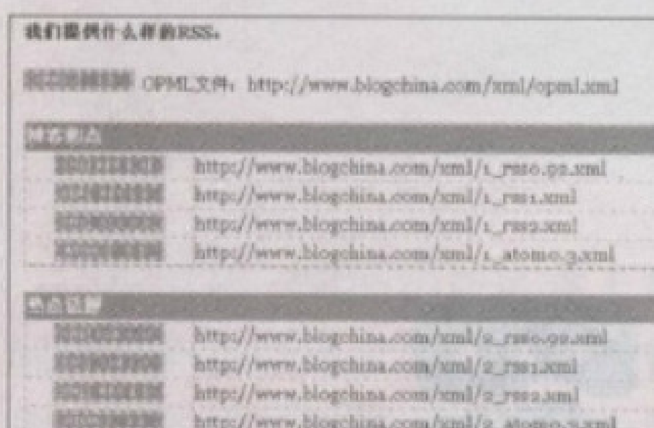


图3

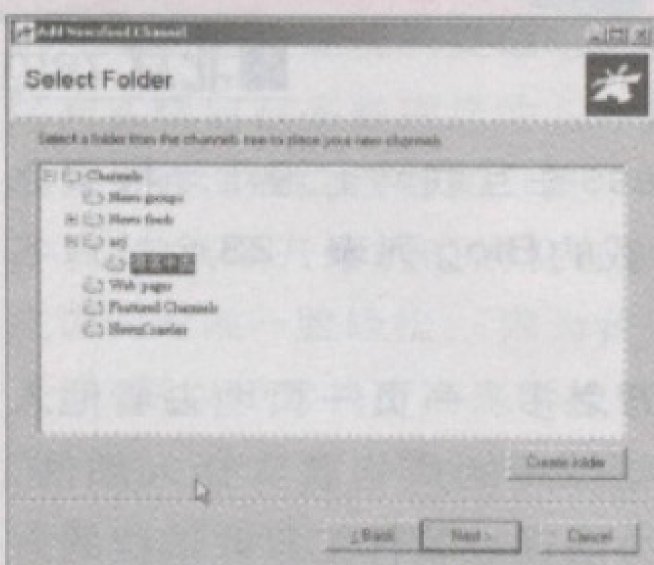


图4

点击“Try”进入主界面，如图1。点击“Channel”→“New”→“New Newsfeed Channel”，在弹出的对话框中选择“Enter Newsfeed Channel URL”，“Next”后出现如图2画面。这里需要填入RSS文档地址，在http://www.blogchina.com/xml/，博客中国为你提供了每个栏目的RSS文档地址（如图3）。如果要添加“博客焦点”，填入“http://www.blogchina.com/xml/1_rss0.92.xml”并选中“Download and Verify”，点击“Next”后Newz Crawler会自动检索出Blog的名字，当然你也也可以自定义。再次点击“Next”，选择一个保存Blog的文件夹，如图4，“Next”后“Finish”，Blog就被添加进来。每次打开Newz Crawler时，将会对文件夹中的Blog列表进行更新，你不用访问网站就可以看到博客们随时更新的文章了。

对于编程爱好者来说，资源的获取是不可或缺的，MSDN中文站的开通不啻为一大福音。在http://www.microsoft.com/china/msdn/rss.xml上你可以看到它的最新更新。如果你是技术的狂热爱好者，那么http://msdn.microsoft.com/aboutmsdn/rss/是你必须要去的地方，它提供了ASP、Visual C++、XML等多方面的英文信息。

FeedDemon

下载地址：http://www.feeddemon.com/download/dloadhandler.asp?file=feeddemon-trial.exe

文件大小：2.27MB

一款优秀的RSS阅读器，具备聚合功能。同样，通过点击“档案”→“新增”→“新增频道”来添加一个或一群Blog，如图5所示。选中第一个

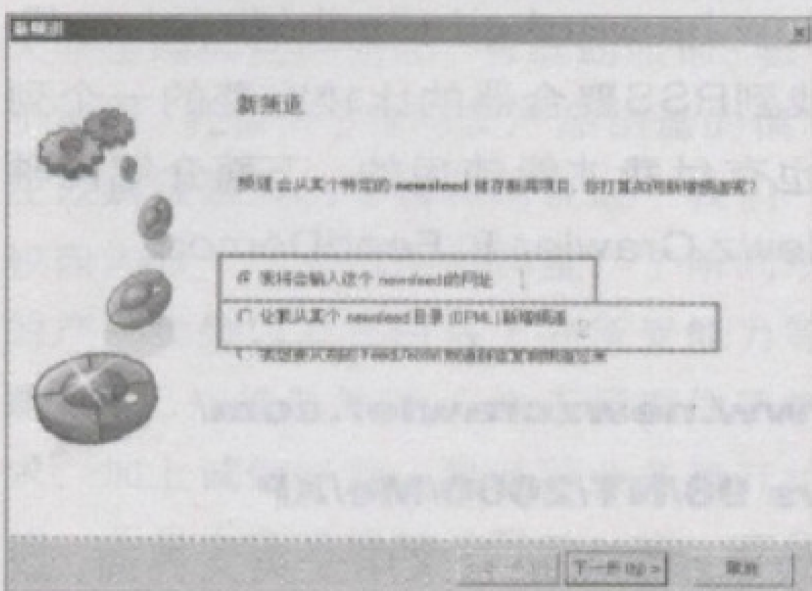
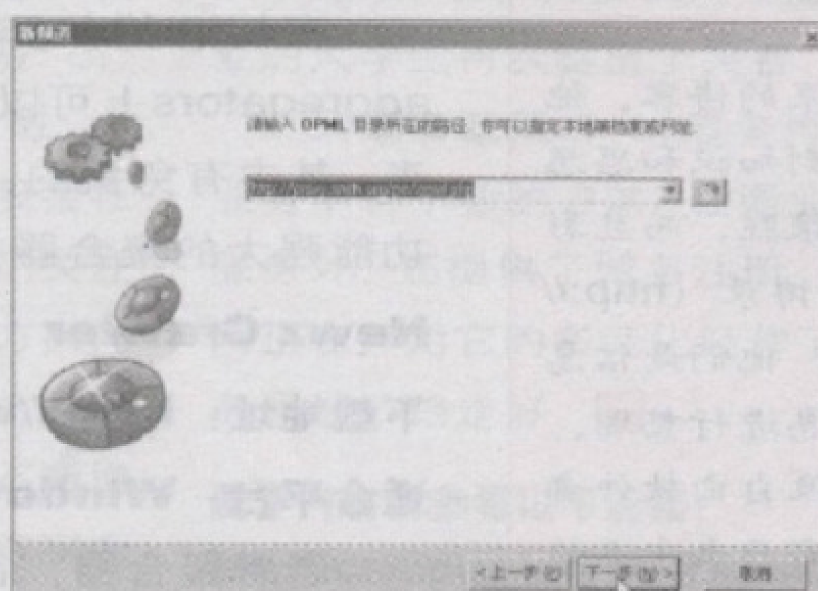


图5


图6

有人气的地方就有商人

说Blog，必然提及Pyra，它是大名鼎鼎的Blogger.com的前身。成立公司的3个创始人为了便于交流思想和加强协作，编写的小软件成了Blog软件的起源。尽管使用它开发的软件的人现在已有110万之众，但绝大多数都是免费的，使得Pyra长期以来缺乏收入，这直接造成了两位创始人的离开。但2003年全球最大搜索引擎公司Google购并全球最大的博客托管服务网站Blogger.com的母公司Pyra实验室后，博客开始步入辉煌时代。Google和Pyra的融合标志着Blog商业化道路的铺开，也使我们相信在今后的使用中搜索结果会更有针对性。

Blog聚集起来的火爆人气是众多博客托管服务提供商和广告商所关注的，如何利用是关键，RSS无疑又为广告商打开了一道门。http://www.rssads.com/就是一个利用RSS投放广告的网站，目前正处于测试服务阶段，它通过为内容提供商如BBC等提供RSS Feed服务（目前这些大型网站都只提供标题式的RSS源），在用户订阅的同时插入广告。由于订阅RSS的用户必然对某一类新闻感兴趣，所以这种广告投放的方式更有针对性。RSS Ads在做的也正是和更多更好的内容提供商联系。

面对Blog发展的星火燎原之势，国内三大门户网站之一的网易已经有了动作，推出了“网易日记”。相信之后其他门户网站也会行动起来，提供博客托管服务应该是不远的事。但想让门户网站提供RSS新闻服务似乎近期内不太现实，毕竟RSS会占用很大一部分资源。尽管Blog暂时还没有好的商业盈利模式，但探索的过程始终没有停止过，门户网站通过推出Blog托管服务，网聚资源，提升人气，集合自身优势和特色进行整合应该是目前的一个策略。

网易日记

登录到http://riji.163.com/，如果没有网易通行证，需要先注册，如果已经有了，填入用户名和密码后直接进入网易日记，如图7。在这里你可以像在其他博客服务托管网站一样写网络日记了。

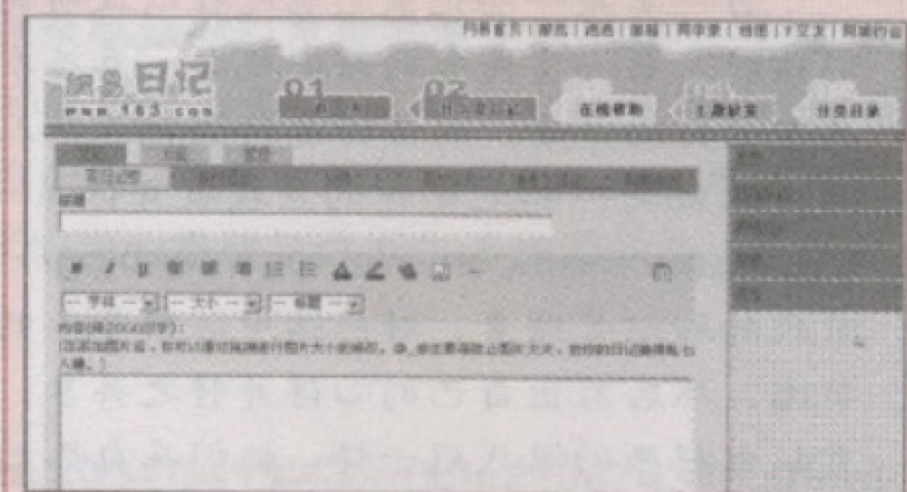


图7

选择后的使用与 Newz Crawler 相似，只是如果你不知道 Blog 确切的 RSS 文档地址，输入该网站的网址后，FeedDemon 会尝试自动发掘。选中第二个选择后，出现如图 6 所示界面，要求输入 OPML 目录地址。

OPML目录中包含了很多个人Blog，比如你想看到水木清华的Blog更新用户组，可输入http://proxy.smth.org/pc/opml.php，从列表中选择你要添加的用户即可。

何为OPML

OPML（Outline Processor Markup Language）是建立在XML基础上的“大纲处理标记语言”，主要用于描述一份资料的结构，比如一本书的目录、参考书列表或一些Blog的列表。

二、将博客串连起来

网上众多的博客是如何集结到一起的呢？看到好的博客文章后我们往往通过它的评论功能留下自己的感想，但时间一长，我们自己都会忘记这曾经的收获。怎样才能使在自己 Blog 上发表的感想也让对方能够看到呢？

不用急，Blog为我们带来了引用功能，它最大的特点就是能将评论文章写在自己的 Blog 上，而这篇文章的 URL 地址、评论的摘要、评论的发表日期会显示在对方Blog文章的引用中，点击链接后，对方就可以看到自己对他的文章的完整评论。这是如何实现的呢？

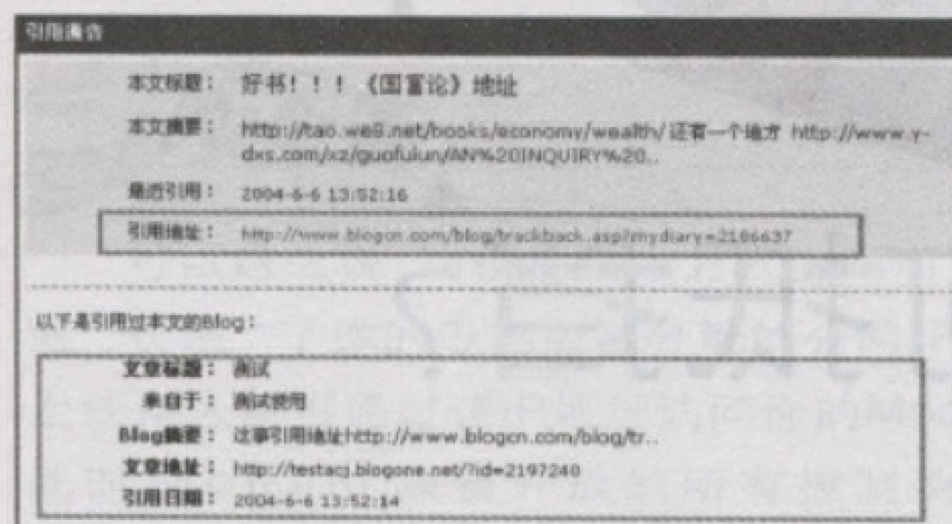


图8

我们在浏览对方 Blog 文章时，都会注意到文章末尾的“评论”、“推荐”、“引用”等选项，点击“引用”可以看到其他博客对文章的引用情况，并给出本篇文章的引用地址（如图8），将这个引用地址 Copy 过来。

进入自己的 Blog 发表文章，我们可以看到有个引用地址选项（如图9），将刚才Copy的地址Paste上去，文章发表后对方相应Blog文章的引用中就会出现你刚才发表文章的大致信息了。



图9

这样一链十，十链百，对相关专题的知识就形成了一个知识库。

如同当年麦哲伦的航海日志一样，博客们将工作、生活和学习融为一体，通过Blog（博客日志），将日常的思想精华及时记录并发布，萃取并联接全球最有价值、最相关、最有意思的信息与资源，使更多的知识工作者能够零距离、零壁垒地汲取这些最鲜活的思想。

——《博客宣言》方兴东

三、让世界听到你的声音

到www.blogcn.com、www.blogdriver.com或www.meansys.com/Default.aspx花3分钟，任何人都可以拥有自己的Blog。但你该到什么地方去寻找自己的志同道合者呢？

http://www.smth.edu.cn/pc/pc.php

水木清华Blog

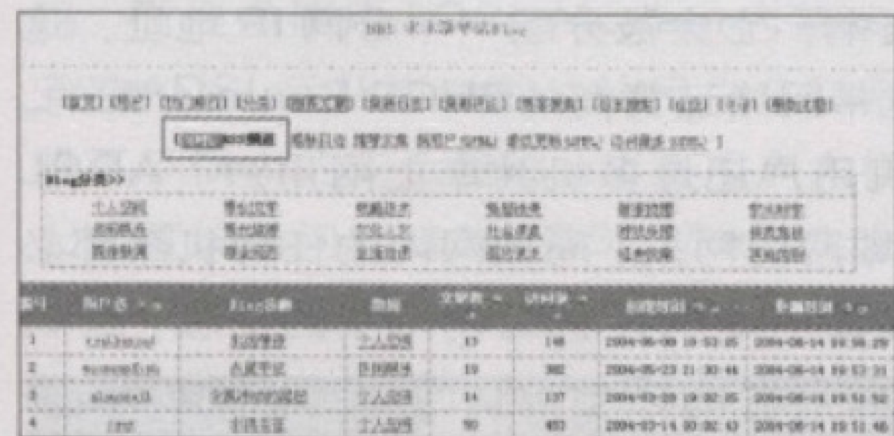


图10

除列出所有用户的 Blog 外，还将这些Blog分为“个人空间”、“电脑技术”、“情感地带”、“图片美术”等类型（如图10），当然还有必不可少的搜索功能。在这里你可以看到最新的日志、最新的评论以及访问量最多的 Blog 列表。

http://www.cnblog.org/rings/

中文Blog目录集

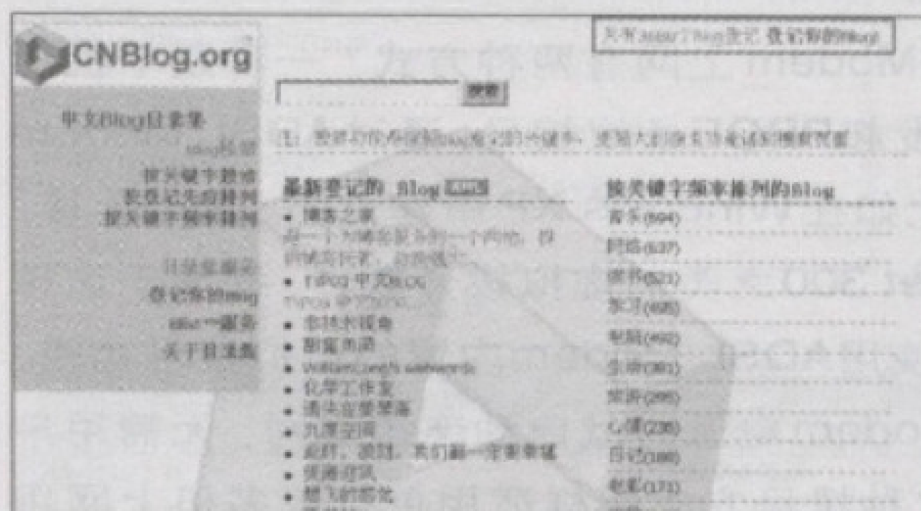
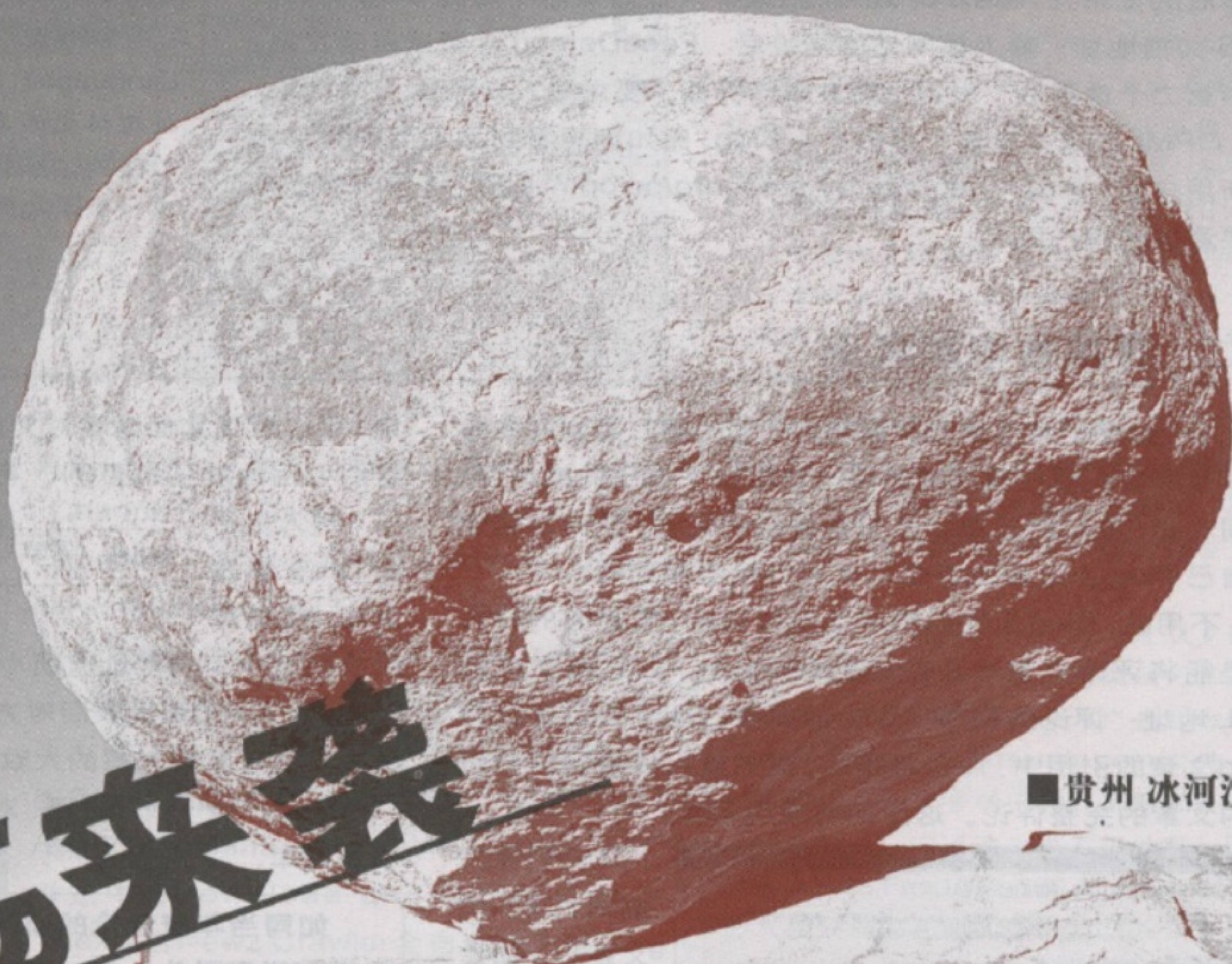


图11

为了让别人有机会看到你的 Blog，可以在这里登记你的 Blog，当然也可以检索其他 Blog，它提供了“按关键字频率”、“按登记先后排列”的功能，非常方便你的查找（如图11）。

博客不是一个人物，而是一个群体。博客不是一种写作方式，而是一种生活方式。博客不是一种现象，而是一种生存方向。



编者按："冲击波"才过去，"震荡波"又来了，其所到之处引起了一轮又一轮破坏性的震荡。震荡来袭，你的ADSL Modem如何抵挡？什么，你还想突破服务商限制实现多机共享上网、不用买新的Modem实现本来没有的功能……，没有其它办法，只有仔细阅读此文了！

震荡来袭 你的猫如何抵挡？

■贵州 冰河洗剑

与以往网络病毒感染破坏网络用户的电脑系统不同，震荡波直接针对宽带上网用户的网络设备ADSL Modem进行攻击。此次病毒事件爆发之前，也许在很多网络用户眼中，ADSL Modem与一般的显卡声卡类似，只不过是电脑系统中一个普通的硬件设备，功能就是拨号上网，仅此而已。震荡波病毒的发作，无意中改变了许多网络用户对ADSL Modem的认识：病毒也能攻击ADSL Modem，在ADSL Modem内部原来还有那么多玄妙。那么如何保证ADSL路由共享上网的安全？除了路由，ADSL Modem还有什么功能？

一、基础篇

1.了解你的ADSL Modem

利用ADSL Modem上网有两种方式，一种是单机用户在PC终端上发起PPOE虚拟拨号，通过ADSL Modem连接Internet，比如在Windows XP中建立的"宽带连接"和使用EneterNet 300之类的虚拟拨号软件，都属于这种方式。另一种是使用ADSL Modem内置的虚拟拨号功能，在打开ADSL Modem电源时就自动连接上网，无需用户再手工拨号。这种拨号方式同样适用单机或多机上网用户，如果开启ADSL Modem的路由功能，还可实现多机一猫共享上网（本刊2004年第08期的《省钱才是硬道理》中曾对此作过介绍）。

在包月上网的ADSL宽带用户中，有不少用户是长期使用第一种手工拨号方式上网的，对ADSL的工作原理并不清楚，因此可能从未尝试过登录ADSL Modem的配置页面；对于使用ADSL Modem路由功能上网的用户，其中相当一部分可能也仅仅对Web页面方式配置略知一二。

其实当ADSL Modem采用内置拨号方式上网时，就相当于一台电脑终端，它会被分配一个公网IP地址，这个地址是由你的宽带网络运营商的DHCP Server分配的。此时无论你是单机用户还是多机共享上网用户，ADSL Modem将充当局域网的网关，局域网内的任何机器都必须通过网关才能连接Internet，同时内网中的任意一台机器，都可以通过连接网关的IP地址访问ADSL Modem并进行设置。

2.以Web方式访问ADSL Modem

一般情况下，ADSL Modem开放了21、23、80等几个端口，其中23和80端口是Modem厂家提供给ADSL用户用于管理和设置Modem的。80端口提供了Web页

面的设置方式，23端口开放后可允许用户以Telnet方式访问ADSL Modem，而21端口则可以FTP方式登录。

以Web方式访问和设置ADSL Modem，必须首先将用于配置的电脑网卡IP地址改为与Modem的地址位于同一地址段。例如ADSL Modem预设的IP地址为192.168.1.1，那么电脑网卡的IP地址就可改为192.168.1.2，相应的掩码设置为255.255.255.0，并将网关改为192.168.1.1（图1）。不同品牌的ADSL Modem预设IP不同，有的采用10.0.0.X的形式，用户可自行参照ADSL Modem附带的说明书进行设置。设置完毕后，在浏览器地址栏中输入ADSL Modem网关地址，弹出用户名及密码对话框，正确输入后即可打开ADSL Modem的Web设置页面（图2）。在Web页面中可对各项设置进行修改，修改后还需点击保存并重启Modem，设置才能生效。同样的，不同品牌不同芯片的ADSL Modem，其Web设置页面略有差异。

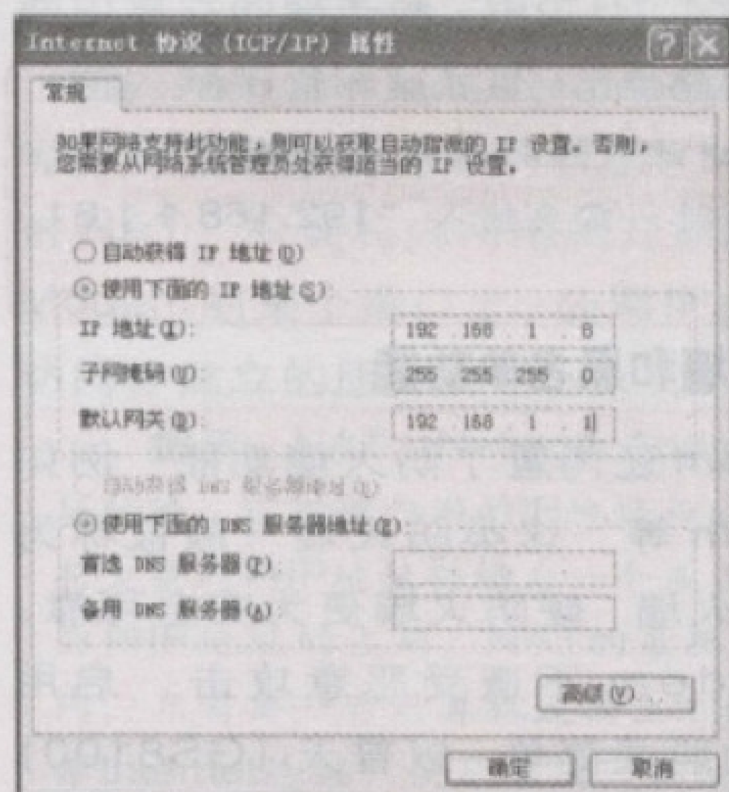


图1

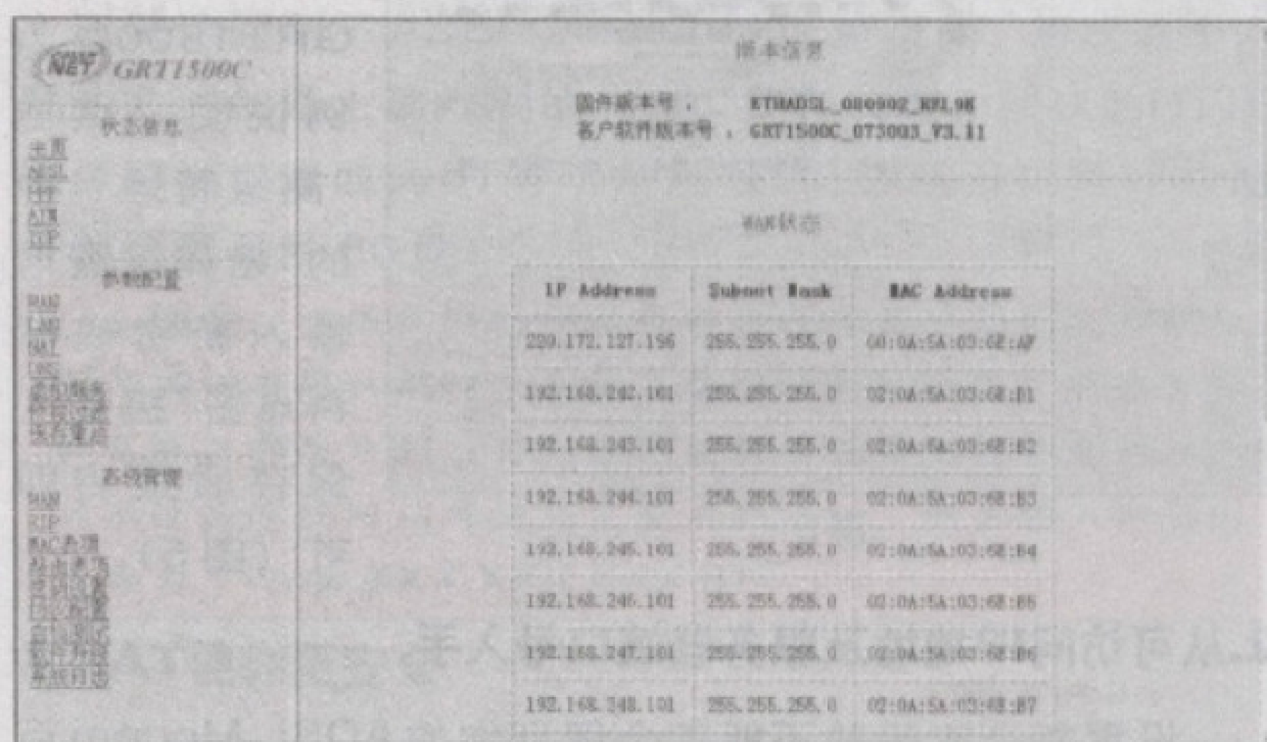


图2

二、安全篇

可以这么说，当使用路由方式上网后，ADSL Modem就“代领”了你的电脑应被分配的公网IP地址，Internet上任何人都可通过该IP地址访问你的Modem。如上所述，此时Modem缺省开放的所有控制端口全部暴露在Internet中，如果某一开放端口存在漏洞且被不法者分析发现，极可能被利用进行远程攻击，造成Modem系统过载或锁死。前段时间的“震荡波”病毒就攻击了以路由方式上网的ADSL用户。而用软件拨号的用户由于其公网IP地址被分配到个人拨号电脑，因此Modem端口不会暴露，不存在这方面风险。ADSL Modem路由上网有利有弊，但我们能不能安全使用路由功能，做到鱼和熊掌兼得呢？下面就谈谈如何设置ADSL Modem，保障路由共享上网的安全性。

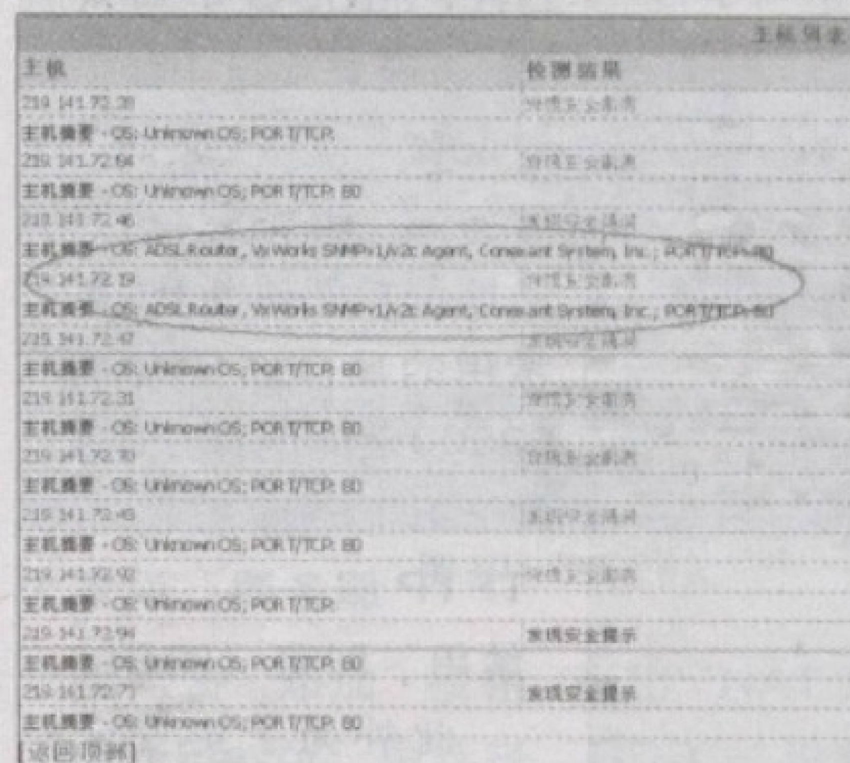
1.修改默认的用户名和密码很关键

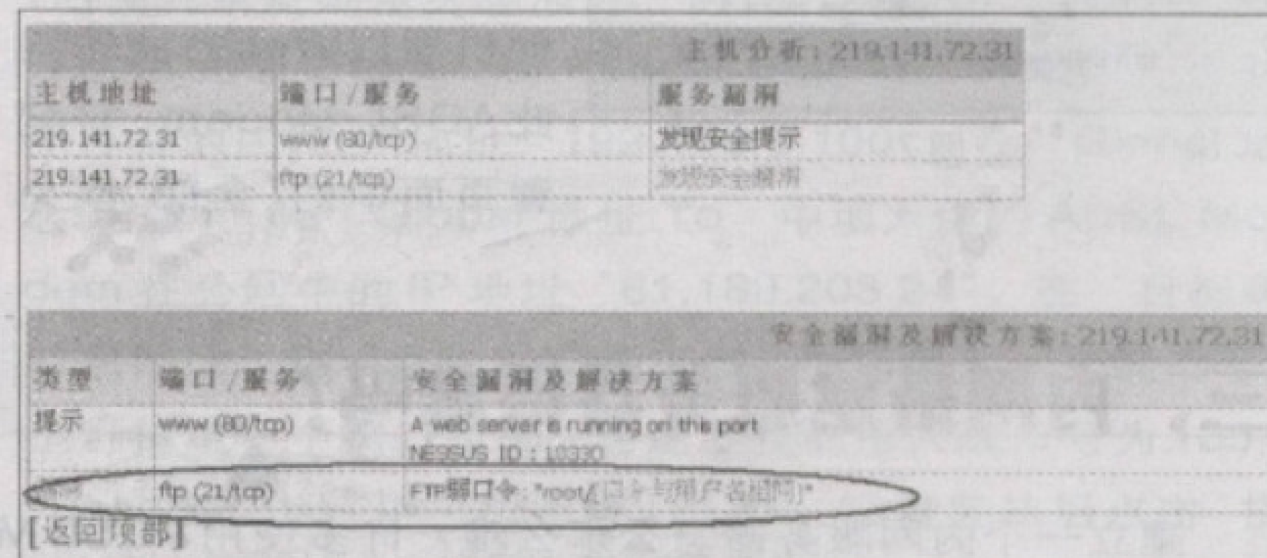
ADSL Modem出厂时设置了默认的登录用户名和密码，而很多使用ADSL Modem内置拨号上网的用户，在安装ADSL后从未对默认的用户名和密码进行修改，这就留下了很大的安全隐患。这些用户大概没想到从Internet上也可以访问并修改ADSL Modem的配置，从而造成断线甚至ADSL Modem硬件损坏。下面举例进行说明：

查找并解读安全漏洞

笔者使用常用的网络安全工具X-Scan，对自己所在的IP地址段进行了一次扫描，扫描后的安全报告如图3。对黑客技术和安全知识有了解的朋友都知道扫描工具的使用方法，在为了让所有读者都明白，我仅仅对扫描后的结果图示作一下简单说明。

在“主机摘要”中通过查看地址信息，看到有两个IP地址的OS系统为“ADSL Router”，可以知道这两个IP地址对应着两个路由上网的ADSL Modem，在后面很清楚地可以看到此Modem的品牌和对应的Firmware版本（图3）。为方便用户设置，大部分品牌的ADSL Modem的出厂默认密码都是公开的，或者上网简单搜索一下就可以得知此Modem的默认用户名和密码。在浏览器中输入该IP后就可用查找到的用户名和密码登录对应ADSL Modem的Web设置页面，修改各种设置或进行破坏。用刚才的工具甚至还可以直接扫描到一些具有弱口令的ADSL Modem


图3



主机地址	端口/服务	服务漏洞
219.141.72.31	www (80/tcp)	发现安全提示
219.141.72.31	ftp (21/tcp)	发现安全漏洞

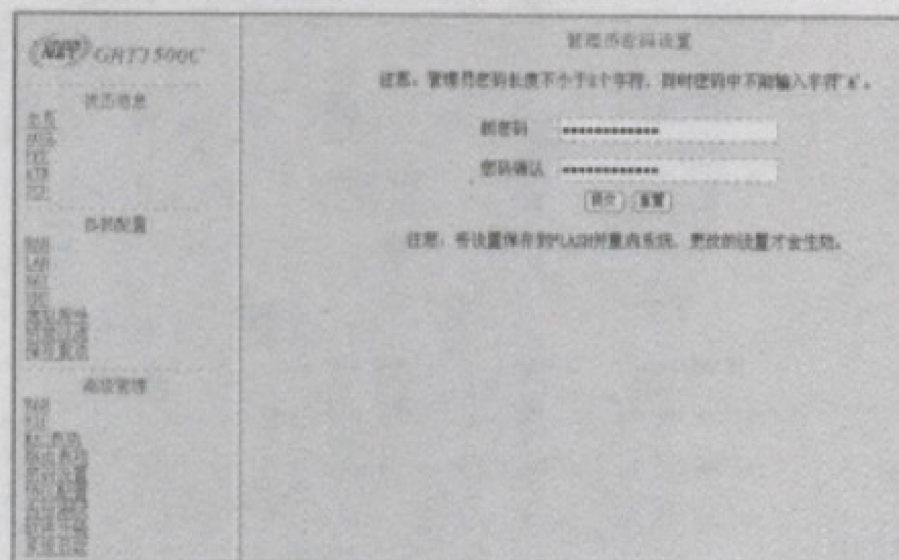
类型	端口/服务	安全漏洞及解决方案
提示	www (80/tcp)	A web server is running on this port NESSUS ID : 10330
漏洞	ftp (21/tcp)	FTP弱口令："root/[口令与用户名相同]"

[返回顶部]

图4

（图4），直接用扫描到的用户名和密码就可以Web或FTP方式登录Modem，想一想，如果对方用FTP删除掉你Modem中的一些关键文件后会是什么后果？

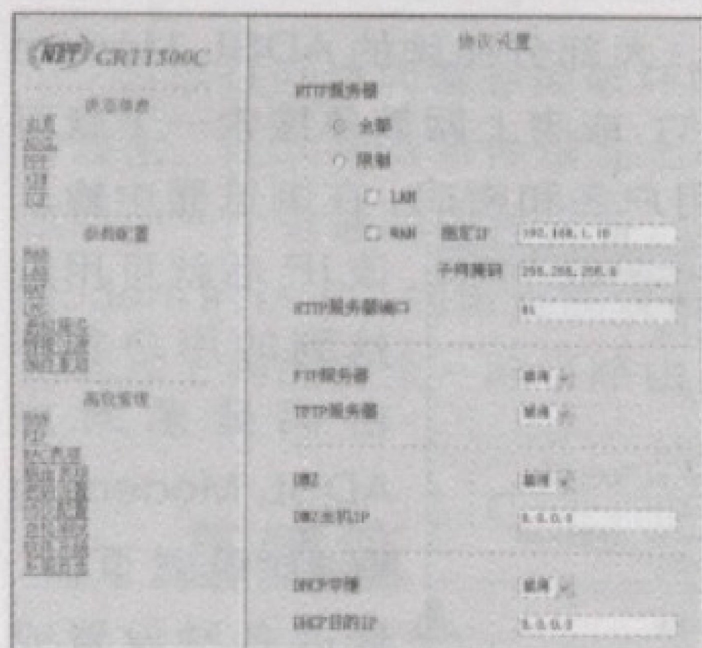
所以说，更改设置密码是防止非法入侵ADSL Modem的第一步，也是很有效的一步。更改密码的方法很简单，同样以GRT1500C为例说明，点击"高级管理"中的"密码设置"，输入新密码后再点击"提交"，保存后重启即可（图5）。

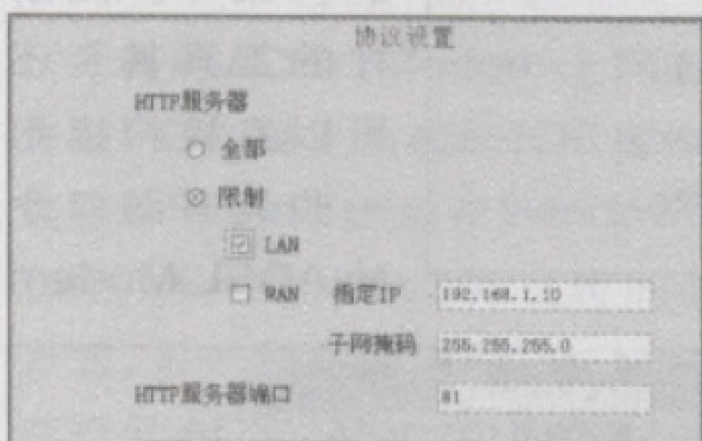

图5

2.从可访问IP地址及服务器端口号入手

设置复杂密码并不能完全保证你的ADSL Modem百分之百安全，大量针对ADSL Modem的扫描将会造成网络断流，所以最好是在Internet上隐藏自己Modem的IP。许多恶意入侵者都是指定几个默认的端口，通过扫描工具对某个IP地址段进行扫描再确定攻击目标。而ADSL Modem提供Web服务开放的80端口以及Telnet和FTP的23、21端口都是首当其冲的扫描重点，如果我们更改一下Modem的各种服务端口，就可以避开大部份扫描工具的刺探。

各种品牌的ADSL Modem更改服务配置的方法差不多，例如在GRT1500C中可打开"高级设置"组中的"协议配置"项，在"HTTP服务器"中将"HTTP服务器端口"改为81等不常用的端口或61000～62000之间的某个端口，将"FTP服务器"和"TFTP服务器"设置为"禁用"即可（图6）。


图6


图7

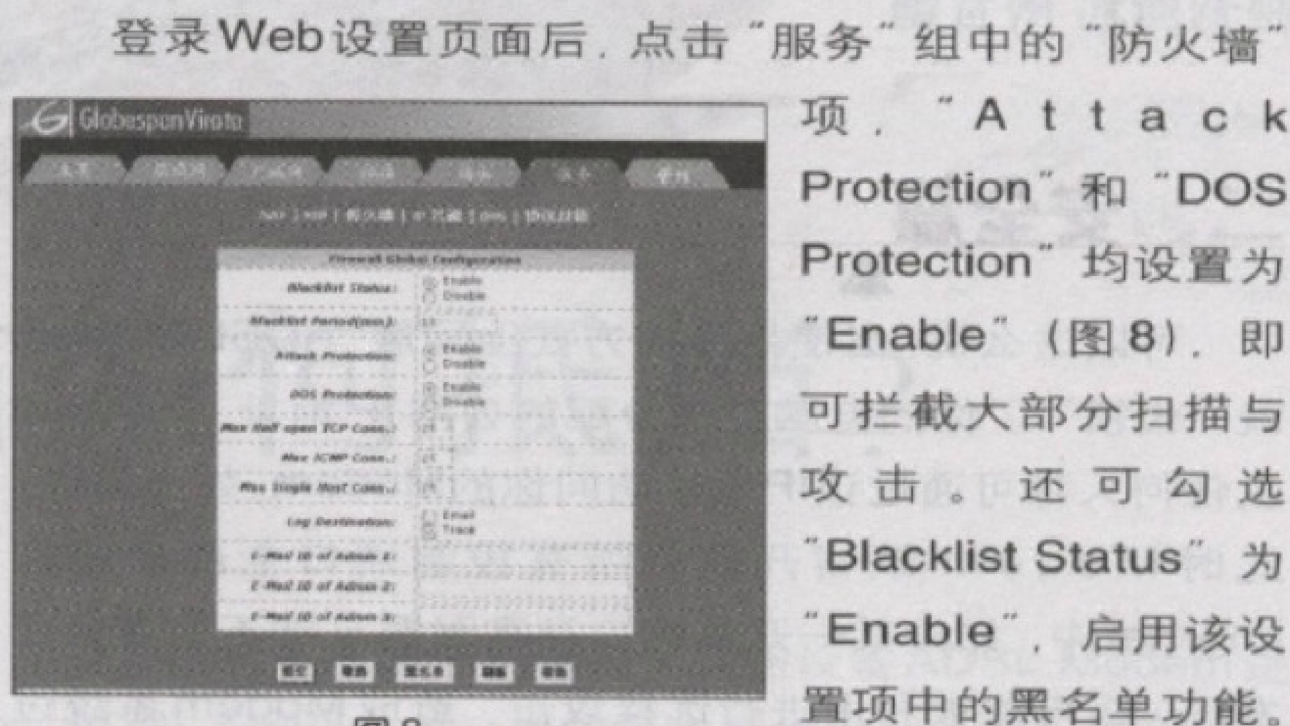
此外为了更安全一些，可禁止Intenet上其他机器以Web方式访问此ADSL Modem，将配置页面中的"全部"改为"限制"，并勾选"LAN"，这样就只有本地局域网中的电脑可正常访问并配置Modem（图7）。当然为了防止局域网中的其他机器修改Modem配置，也可以指定许可一个IP访问Modem，而其他网内IP发起的Web连接将被禁止。这需要在"指定IP"中输入被许可电脑的网内IP地址及"子网掩码"。

提示：更改了ADSL Modem的默认服务端口后，重新登录Modem时需要注意，此时连接端口号也该有相应改变，如登录Web配置页面时，需要输入"192.168.1.1:81（修改后的端口号）"。

3.打开Modem内置防火墙和黑名单功能

有一些ADSL Modem还内置了防火墙功能，例如Globespan的Titanium等，这类防火墙一般被称为"硬"防火墙。相对软防火墙，硬防火墙更为安全可靠，并且可以有效保护Modem不遭受恶意攻击。启用ADSL Modem防火墙功能很简单，以普天（GS8100）为例：

登录Web设置页面后，点击"服务"组中的"防火墙"项，"Attack Protection"和"DOS Protection"均设置为"Enable"（图8），即可拦截大部分扫描与攻击。还可勾选"Blacklist Status"为"Enable"，启用该设置项中的黑名单功能。以后防火墙会自动将对ADSL Modem进行非法嗅探和连接的IP进行记录，并列入黑名单中，点击页面下方的"黑名单"，可查看列入黑名单的主机地址。设置完毕后提交保存并重启Modem即可。


图8

对于某些品牌的ADSL Modem在Web设置页面中没有防火墙设置项，要开启防火墙功能，可用Telnet方式连接Modem，然后运行设置命令以启用防火墙功能，例如在Telnet方式下开启普天（GS8100）的防火墙功能，可使用"modify fwl global attackprotect(dosprotect) enable"，命令的具体使用方法可查看Modem附带的说明书。

提示：对于某些不具备防火墙功能的ADSL Modem，可通过刷新Firmware的方法进行升级，在各品牌Modem的生产厂商的主页中可找到最新版本的Firmware文件。具体升级方法将在下面进行讲述。

三、内网搭建服务器很难吗？

建立一个内网服务器怎么那么难？许多使用ADSL Modem路由上网的用户常常会发出这样的感叹。

一般拨号上网的用户在搭建个人服务器时，碰到的问题主要是没有一个静态IP地址，这可以通过安装一些动态域

名解析软件得到解决。但内网建站就没那么容易了，处于局域网内部的计算机使用的IP地址是Inetnet上的保留地址，由于内网的计算机可向Internet上的其他计算机发送连接请求，但Internet上其他的计算机无法向内网的计算机发送连接请求，因此公网用户将无法访问你在内部局域网中建立的服务器。用过BT下载的内网用户大概更容易了解内网所受的限制吧。怎么解决内网搭建服务器的问题呢？其实带路由功能的ADSL Modem都可以进行端口映射NAT，只要将内网电脑开放的服务端口映射到ADSL Modem的某个端口上，公网IP的电脑就可以通过此端口访问你建立的服务器了。

提示：NAT（Network Address Translator）是网络地址转换，它实现内网的IP地址与公网地址之间的相互转换，将大量内网IP地址转换为一个或少量的公网IP地址，减少对公网IP地址的占用。NAT的最典型应用是：在一个局域网内，只需要一台计算机连接上Internet，就可以利用NAT共享Internet连接，使局域网内其他计算机也可以上网。使用NAT协议，局域网内的计算机可访问Internet上的计算机，但Internet上的计算机无法访问局域网内的计算机。

1.建立内网Web服务器

假设我们在局域网中IP地址为192.168.1.5的计算机上搭建了一个Web服务器，并开放80端口提供Web服务，此时处于Internet上的公网IP地址用户是无法访问该Web服务器的。我们需要将192.168.1.5的80端口，映射到ADSL Modem网关的80端口上，然后通过访问ADSL Modem对应IP地址的80端口，就可以连接到内网的Web服务器上了。下面以GRT1500C为例，对设置ADSL Modem端口映射（NAT）功能进行说明。

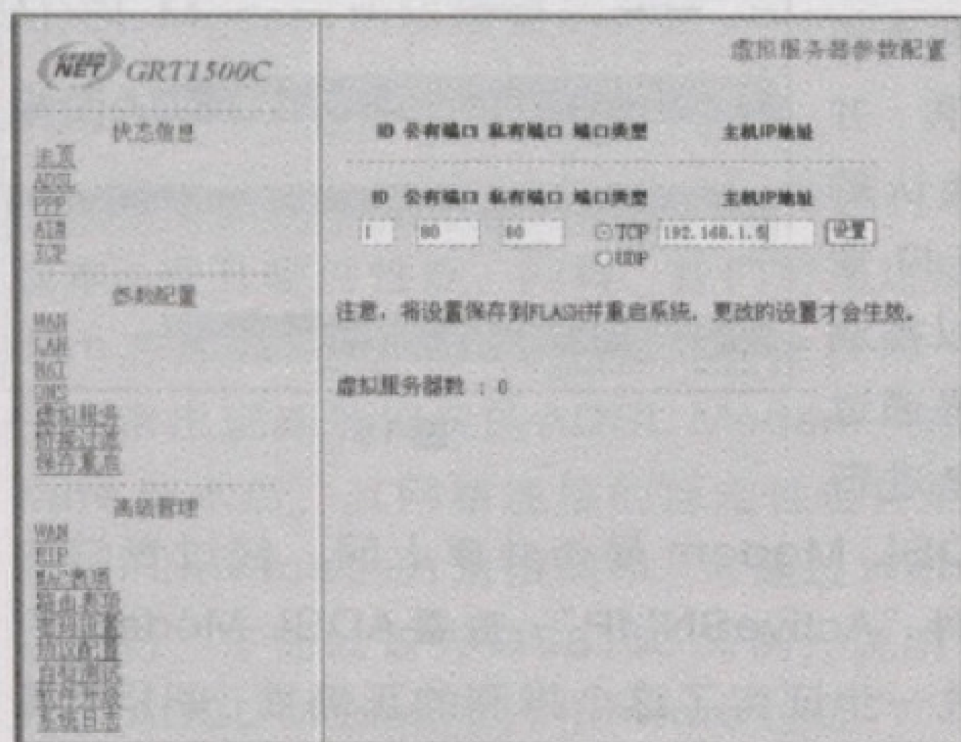


图9

在浏览器中输入ADSL Modem网关地址“192.168.1.1”，登录Modem的Web设置页面。点击“参数配置”组中的“虚拟服务”，在虚拟服务器参数配置页面的“公有端口（ADSL Modem的映射端口）”和“私有端口（内网机器的被映射端口）”中都填入“80”；然后选择端口类型为“TCP”，在“主机IP地址”中输入“192.168.1.5（搭建的内网服务器IP地址）”（图9）。配置完毕后点击“设置”提交，保存并重启后设置生效，此时内网主机192.168.1.5的80端口，已经被映射到ADSL Modem网关的80端口上了。

现在往浏览器地址栏中输入搭建的Web服务器网址，点击连接后将会发现我们打开的还是ADSL Modem的Web配置页面，而不是搭建的网站页面。这是为什么呢？

上面曾提到过修改ADSL Modem配置页面的默认服务端口，正是因为ADSL Modem默认占用了80端口，提供Web配置服务，所以当我们访问自建的网站时，实际上还是访问到了ADSL Modem的配置页面。解决这个问题的方法就是上面提到的，将ADSL Modem默认的HTTP服务器端口修改为81等不常用端口，以避开内网Web服务器需要用的80端口。

提示：当然我们也可以将内网Web服务器的端口改为81之类的非默认端口，在设置端口映射NAT时，将公有和私有端口都改为81，公网用户同样可正常访问你的网站。只不过在连接网站时要指定使用的端口，例如输入网址形式应为“www.XXX.XXX.XXX:81”。

2.NAT使你更安全

上面提到的搭建内网服务器的过程，是利用了ADSL Modem的NAT功能实现“由内向外”的端口“转移”，现在我们要实现的是一个逆向的过程，即利用NAT进行“由外向内”的端口转移。基于相同的原理，可将来自Internet上的对ADSL Modem某个端口的连接，通过NAT映射转移到内网的某个IP地址的指定端口上，这个IP地址可以是真实存在的，也可以是虚拟的IP地址。

病毒或恶意入侵者一般都针对ADSL Modem的某几个典型端口（如135、139、445等端口）进行攻击，我们可以尝试将对这些端口的攻击全部转移到内网一个实际不存在的IP地址上，从而减少ADSL Modem的数据“负担”。下面以普天GS8100为例进行设置说明：

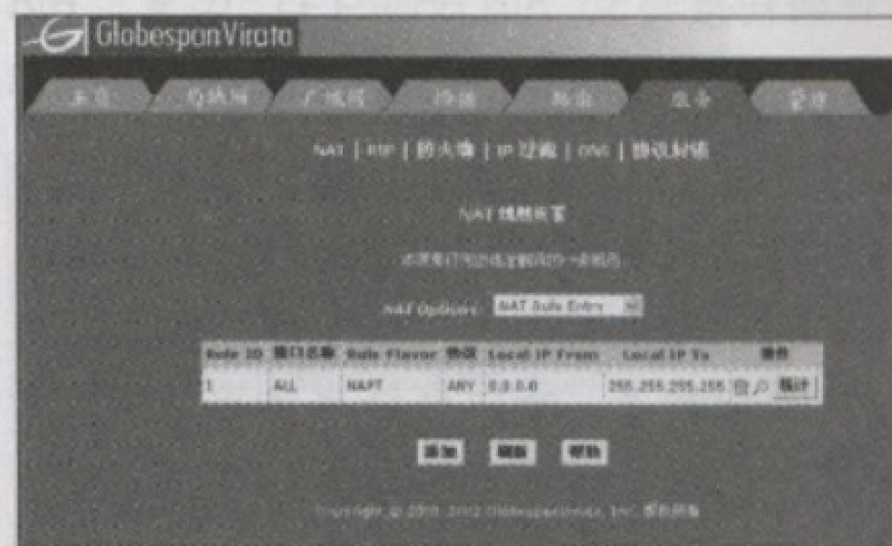
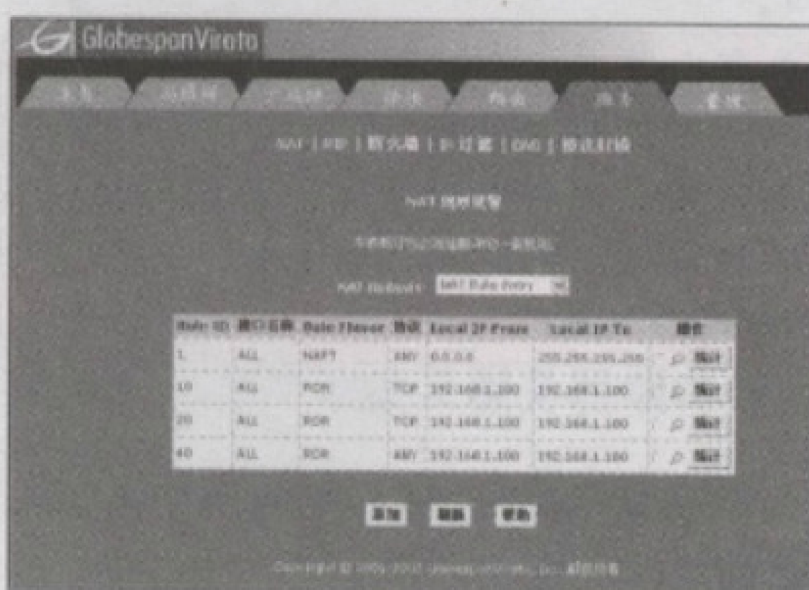


图10

登录ADSL Modem的Web设置页面后，点击“服务”设置组中的“NAT”项，在“NAT Options”中选择“NAT Rule Entry”（图10），然后点击“添加”按钮。弹出“NAT规则添加”窗口，在“Rule Flavor”中选择“RDR”，设置“Rule ID”为10（后面几条规则依次添加），“协议”类型为“TCP”；在“Local地址From”和“Local地址To”中输入一个并不存在的内网IP地址“192.168.1.100”；在“Global地址From”和“Global地址To”中填入你的ADSL Modem在公网中的IP地址“61.189.203.24”；在“目标端口起始值”和“目标端口终止值”中可填入一个端口号，也可指定一个端口范围，在这里我们输入端口号为135；“Local端口号”中可以不填（图11）。设置完毕后点击“提交”，再继续用同样方法将139和445端口转移添加到NAT


图11


图12


图13

规则中去，最后需要添加一条规则，在“Local 地址From”和“Local 地址 To”中输入一个实际存在的内网 IP 地址“192.168.1.10”，并将“目标端口起始值”设为“0”，“目标端口终止值”设为65535，其余与上相同（图12），提交后回到“NAT Rule Entry”可以看到刚才添加的几条 NAT 规则（图13）。

通过设置后，针对ADSL Modem 的135、139、445等端口进行的攻击，全部转移到内网一个实际不存在的 IP 地址192.168.1.100上了。ADSL Modem 是按照规则在 NAT 规则表中的 ID 号，由小到大依次执行的，规则中 ID 号最大的一条将被最后执行，因此我们最后添加的规则将会保证除去135、139和445外，余下的所有端口连接要求被转至一个真实的 IP 地址192.168.101.10上。在这些余下的端口连接可能也会夹杂着恶意攻击，但它们威胁不是很大，可在真实 IP 对应的电脑上安装软件防火墙进行过滤，这样就基本保证我们的网络安全可靠了。

ADSL Modem 的NAT功能强大，除上面介绍的应用外，在P2P下载等方面也可一展身手。例如常见的BT下载由于受内网限制，许多ADSL内网用户不能连接更多的种子，因此下载速度十分有限。虽然有不少BT下载客户端提供了UPnP自动端口映射功能，但大部分使用效果并没有软件本身宣称的那么好，作用有限，仅能突破内网防火墙，不能完全解决内网 BT 下载的速度问题。但利用 ADSL Modem 的 NAT 功能，将 BT 下载客户所需开放的6881～6889端口映射到 ADSL Modem 上，就能真正突破内网限制，让下载速度得到极大提高。至于使用e-Mule之类的P2P内网下载用户，也可通过ADSL Modem的端口映射将低ID等级提升为高ID等级，从而获得更多的连接数。

四、对抗ISP的“网络尖兵”

有许多地区的ADSL用户都是能够使用一猫多机路由共享上网的，但也有部分地区的ADSL用户反映，由于ISP宽带接入服务商做了限制，现在已经不能再使用路由方式共享上网了。

在本刊2004年第08期的《省钱才是硬道理》一文中曾提到过相关的解决办法“MAC欺骗”。绑定计算机网卡MAC 地址是 ISP 服务商限制共享上网手段之一，但如果ADSL用户更换了计算机网卡或使用其他电脑系统，那将只能寻求ISP服务商的帮助了。所以在许多地区，ISP宽带服务商采用的是另外的限制手段，也就是所谓的“网络尖兵”技术，在这些地区使用MAC地址欺骗的方法无法突破 ISP 对共享所作的限制。

图14

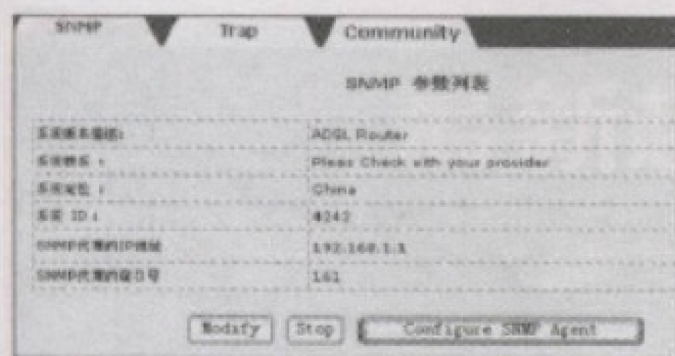
“网络尖兵”技术的细节笔者无从得知，但当我们在使用专门的安全扫描工具 X-scan，对网络上大量的 ADSL Modem 的开放端口进行扫描分析时，会发现一个现象：基本上所有的ADSL Modem 都默认开放了161服务（SNMP）端口（图14、图15）。在扫描结果图示中可以清楚地看到这些主机都存在安全漏洞，并扫描到了其默认的 SNMP 弱口令“public”。可以推测ISP 很有可能是通过对 SNMP 信息进行分析，判断 ADSL Modem 是否共享上网。经过专门的SNMP管理软件“ActiveSNMP”，查看ADSL Modem的连接情况，也进一步证实了这个推测的正确性，即ISP是通过SNMP协议发现同时上网的主机数并进行限制的。

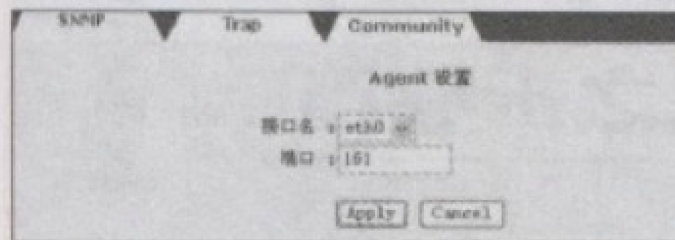
图15

1.关闭ADSL Modem的SNMP服务突破共享限制

知道了ISP对ADSL共享的限制手段，就可以找到相应的解决方法：只要关闭ADSL Modem中的SNMP服务，就可以突破ISP对ADSL共享的限制。下面以中达电通的CT500为例，说明如何关闭ADSL Modem的SNMP服务。

登录ADSL Modem的Web设置页面，点击“高级的”组中的“SNMP”项，在“SNMP参数列表”中可看到ADSL Modem当前已启用了SNMP服务，并可以看到“SNMP代理的IP地址”为“192.168.1.1”，“SNMP代理的端口


图16


图17

号”为161（图16）。点击“Configure SNMP Agent”按钮，打开“Agent 设置”页面，在“端口”选项中可改变ADSL Modem的SNMP默认服务端口，将“161”改为其他一些不常用的端口号（图17），就可以避开ISP服务商对SNMP服务的扫描监测。当然最可靠的办法是在“SNMP参数列表”页面中点击“Stop”，即可停用ADSL Modem的SNMP服务，这样就万无一失了。

2.使用NAT过滤实现禁用SNMP服务

许多人在自己ADSL Modme中没有发现直接关闭SNMP服务的选项，实际上许多ADSL Modem中通过其他一些设置手段，同样可以达到关闭SNMP服务的效果。下面同样以普天GS8100为例进行说明：


图18

登录ADSL Modem设置页面，在“协议配置”组中找不到有关SNMP服务的设置项。但在上面介绍的“NAT规则添加”窗口中，选择“Rule Flavor”为“Filter”,可以建立一条过滤规则：设置“协议”为“any”，保留“Local 地址 From”和“Local 地址 To”中的默认值；在“Global 地址 From”和“Global 地址 To”中填入ADSL Modem在公网中的IP地址，这里是“61.189.203.209”；“目标地址起始值”与“目标地址终止值”使用默认值，然后在“目标端口起始值”和“目标端口终止值”中选择“SNMP（161）”（图18），设置完成后提交保存并重启即可。

建立此条NAT过滤规则后，所有使用SNMP协议通过161端口的传输数据将被过滤掉。现在我们再用扫描工具扫描ADSL Modem，将得不到ADSL Modem的任何SNMP信息，也就是说现在可以正常使用ADSL共享上网了。

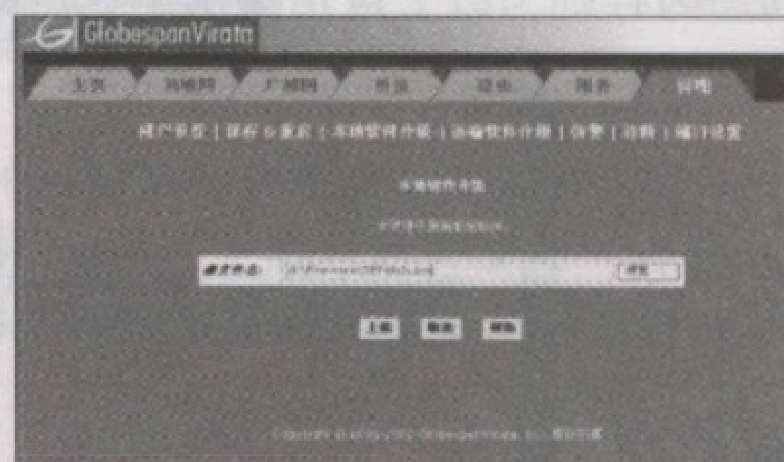
五、性能是刷出来的

看了上面对ADSL Modem功能应用的介绍，可能有的用户会觉得遗憾：唉，我的Modem怎么没有防火墙功能呢？我的Modem没有关闭SNMP服务的选项，我是不是该换一个新的ADSL Modem呢？其实对ADSL Modem进行硬件升级是大可不必的，我们有不花银子就能让ADSL Modem功能增强的办法。

刷新ADSL Modem的Firmware

对于主板或显卡之类的硬件，可通过刷新BIOS芯片版本，提升硬件性能，同样，我们可通过刷新ADSL Modem芯片的Firmware软件版本，来获得一些新功能。有一些常出现断流情况的ADSL Modem，在刷新升级Firmware版本后，其网络连接的稳定性也得到了提高。刷新升级Firmware的方法很简单，可通过Web方式或FTP方式进行，下面以普天GS8100为例，说明Web方式刷新升级ADSL Modem的Firmware过程：

首先在ADSL Modem生产厂商的主页下载最新版本的ADSL Modem软件，登录Web设置页面后，点击打开“管理”中的“本地软件升级”设置项目，点击“浏览”选择本地硬盘上的Firmware镜像文件。普天GS8100的Firmware镜像文件名必须为“TEImage.bin或“TEPatch.bin”，其中“TEPatch.bin”文件是升级补丁，而“TEImage.bin”文件则用于重新刷新Firmware。选择相应的升级文件后，点击“上载”即可开始刷新Firmware或升级软件版本了（图19）。操作过程中切记不要重启电脑或ADSL Modem，以免对Modem造成不可逆的损坏。


图19

六、更改登录密码是关键

没想到在许多人眼里看来很简单的一个ADSL Modem，竟然藏着如此多的玄妙吧？上面介绍的仅是ADSL Modem几个比较常见的功能，以及使用中一些经验和简单技巧。大家可以在对ADSL Modem有所了解后，再进一步深入地研究。

最后需要再次提醒：一般ADSL Modem路由上网的用户，安全问题一定要引起重视。笔者在撰写这篇文章的安全部分时，用相关工具对所处网段进行了简单的扫描，就发现了毫不设防的ADSL Modem达八九台之多。使用扫描到的弱口令，笔者很轻易就连接上了多台ADSL Modem。上面有几个部分的ADSL Modem设置说明的示例，都是通过远程连接在其中的几台ADSL Modem上完成的，而Modem的主人却毫无知觉。

请谨记：更改你的ADSL Modem登录密码吧。

夏天的味道

——主流拍照手机之折叠篇

Mitsubishi M750



尺寸：96mm × 47.5mm × 24.5mm
重量：102 克
颜色：星光银、深海蓝
市场参考价：2790 元

三菱新机M750作为M720的续作在4月面市，整机性能相当完善。四四方方的大块头机身、稳重收敛的色调、刚性十足的盾牌形外屏造型，彰显其男士机的硬朗风范。M750采用双屏设计——外屏为62 × 80像素4096色的STN屏，除显示电量、时间等基本信息，在盖板闭合状态下亦可当作拍摄用的取景器。它内置30万像素的镜头，提供VGA（680 × 480）、普通（120 × 160）及肖像（60 × 80）3种拍摄制式，并带有3倍变焦和七级亮度调节——配合128 × 160像素、26万色TFT内屏，取景速度非常流畅。得益于清晰细腻的屏幕与切实的模式设置，M750的成像效果堪称时下主流机型中的佼佼者。它的铃音为32和弦，并可由下载或红外接口方便地自行定制。M750最主要的升级就是开始支持JAVA，娱乐性和扩展性都大为提升，而在商务功能方面，日程表、闹钟等一般应用M750都具备，255组名片式通讯录和强大的录音记事功能是其中亮点，5MB的动态内存则为以上应用提供了充足的存储空间。

缺点：和M720一样，M750编短信选字时必须长按对应键才能确定，这无疑会让拇指一族觉得难以接受。另外，受制于耗电的真彩屏，M750的待机时间一般只有两天左右。

Panasonic X66



尺寸：75.5mm × 44.5mm
重量：80 克
颜色：银、紫、蓝
市场参考价：1930 元

圆弧的线条、迷你型的机身尺寸、略显突出的厚度，让X66有一种圆滚滚的视觉效果，以至于有的人觉得它有点“胖”，不过大多数用户的反映都是“越看越好看”。小鸟依人的外形，与能在黑暗中依据不同来电情景发亮的彩色荧光效果，这两个设计亮点就是X66打动女生爱美之心的关键。X66的屏幕采用了65 536色STN屏与128 × 128像素的另类搭配，能显示10列 × 7行的中文，相当清晰锐利，但色度偏冷，即图像色彩不够饱满。它配置11万像素摄像头，夜景和消除抖动两个功能都很实用，只在取景时会出现轻微拖尾现象。X66的铃声为16和弦，实际表现干净清悦，与某些32和弦的机种有得一比。X66作为X88的简化版本带来了不错的平衡性能和优越的价位，再加上松下在编写短信方面令人愉快的速度，使其足以成为最值得关注的女性用机之一。

缺点：由于听筒孔的位置没有设计在正中间，不习惯的用户可能会因此抱怨它通话声音小，令人费解的是，X66支持JAVA游戏，却不支持JAVA程序的下载，也没带数据线功能。

MOTO V303

尺寸：89mm × 49mm × 25.3mm
重量：123 克
颜色：青海蓝、庞贝红
市场参考价：2750 元



充溢着雅皮气息的V303身蕴摩记折叠机的经典设计，并集结了诸多前卫元素，123克的份量会让女生有些不堪重负，但在男士掌握中却质感十足——这种质感与和谐一体的整体，到面板上孔状纹理修饰的细节，闪烁在V303的每个部分。双屏设计的V303主屏采用了176 × 220像素65k色的TFT屏，因为分辨率的提升，使其相比前辈给人焕然一新的视觉体验。齐全的拍摄功能：4倍自动变焦、7级亮度调节和6种场景模式，足以将30万像素VGA镜头的成像效果完全释放。铃音方面V303亦颇具亮点，除支持MP3/MIDI铃音，闭盖播放MP3的效果令人惊喜，扬声威力直逼笔记本电脑。其他参数还包括：K-Java、5MB内存、容量1000条的通讯录、来电大头贴等。

缺点：不支持红外接口的遗憾。

最新趣味短信集锦

你究竟是失踪了，还是被绑架了？失踪了我不会去寻找，被绑架了那更好。

安徽 Leon推荐

你再惹我，我就会在经济上封锁你，政治上孤立你，精神上折磨你，肉体上摧残你，生活中遗弃你。但是现在，我准备直接扁你！

重庆 翔鑫推荐

想送你玫瑰，可惜价钱太贵；想给你安慰，可我还没学会；想给你下跪，可戒指还在保险柜；只能发个短信把你追，希望我们永不吹。

河南 东波推荐

你是一个10足花心的人，常常与9作乐，8不得家有亿万钱财，长年弃7不顾，成天6哒，寻找猎5，且4性不改，还3心2意，1定不是好人！

上海 jessie zhang推荐

遇见你纯属天意，爱着你一心一意，苦恋你从无悔意，想念你让我失意，得到你我才满意。

山东 hb推荐

愿你在今后的日子里少侃《大话》，多施展《魔力》，力争在美好的世界里《笑傲江湖》、《凯旋》而归，让你的人生之路充满《奇迹》，成为《传奇》！

江苏 hl11359推荐

懂得信任的人，找到轻松；懂得遗忘的人，找到自由；懂得关怀的人，找到朋友。天冷不是冷，心寒才是寒，愿你的心永远温暖。

安徽 新田明男推荐

这些短信皆是读者发来，如你是其中某一条的原创作者，请来信告知我们，经核实后我们会按照稿费标准付费给你，我的联系邮箱是：cjan@popsoft.com.cn



网上热门手机		
排名	品牌型号	售价
1	三星 SGH-E708	4980元
2	西门子 SX1	5380元
3	摩托罗拉 V600	4580元
4	诺基亚 6820	3780元
5	松下 X88	2980元
6	三菱 M720	3050元
7	诺基亚 3100	1438元
8	索尼爱立信 T628	2980元
9	飞利浦 535	2430元

太平洋电脑网提供

短信物语

短信的爆炸式增长使得手机上的缩略语逐渐流行，让我们看看它们和传统的字典有什么不同：

ATB	All The Best
BTW	By The Way
CUL8R	Call You Later
CU 2MORO	See You tomorrow
THX	Thanks
oxoxoxo	Hugs and kisses

GPRS收费

目前GPRS按流量进行计费，用户可选择以下4种套餐：

	月租费（元）	赠送的免费流量数（MB）	超过免费流量后的费用（元/kB）
自由套餐	0	0	0.03
经济套餐	20	1	0.01
时尚套餐	100	20	0.01
商务套餐	200	不限量使用	不限量使用

据“手机玩家俱乐部”上的调查，使用GPRS服务的用户中，75%使用的是自由套餐，16%使用的是经济套餐，看来对一般上网的网友来说，GPRS服务的收费还是比较贵。

摄像头：手机摄像头分内置和外置两种。手机与摄像头相结合是目前彩信手机的一大特点，这些摄像头的分辨率大都采用10万—35万像素的CCD感光元件，也有采用CMOS的。有的摄像头还具有变焦功能，一般为2倍数码变焦，高端的为6倍变焦。用户只要用带摄像头的彩信手机，就可以随时随地拍照，并将照片保存到手机中作为桌面或者屏保，或是通过GPRS发送给拿着同样支持彩信手机的亲朋好友。不过效果就一般般啦。

手机小贴士

全球最小智能手机

全球著名的移动通讯运营商Orange推出新一代智能手机（Smartphone）——SPV C500。它的尺寸仅为108mm×46mm×18mm，重量约100克，待机时间约150小时，连续通话时间能达3～5小时。让手机玩家非常高兴的是，除了SIM卡的存储空间之外，SPV C500还内置64MB内存。



插图 宋洋

应用心得

编者按： 虽说总强调投稿规范问题让小编我觉得怪怪的，但近一段时间，给"应用心得"栏目投稿的"新"作者数量大增，所以再次强调投稿规范问题还是很必要的。

稿件正文请采用纯文本格式，不要采用Word文件或其它格式，稿件中涉及的图片请采用通用的图形文件格式，建议将文本和图片文件压缩成为RAR或Zip文件。作者的相关信息一定要详细给出以利于稿费的发放。

本期推荐文章

■《瑞星帮你打补丁》
关于系统安全的问题，大家还是要重视一下。

■《DIY适合自己的Scanreg》
弄清楚Scanreg的原理对系统维护有很大的好处。

巧用UPS让电脑自动休眠

■山东 阿@

为了保障数据的安全，不少用户都使用UPS为电脑提供电力。通常，UPS只能在特定时间内提供特定量的电力，所以你对UPS的要求只是提供足够的时间，以便能依次退出进程并关闭会话，从而从容地关闭系统。然而有一次，在UPS电量耗尽之前，你却没有能关闭电脑，从而造成数据丢失，懊恼了吧？其实，你完全可在UPS电量即将耗尽之时，让系统自动保存当前工作状态，并切断电源。

一、自动休眠原理

"休眠"英文单词Hibernation（冬眠）的意译，指原先我们常说的挂起到硬盘（STD），其原理是在硬盘上开辟一块与内存等大的区域，在休眠时系统把内存全部映像到该区域，然后才切断电源，关闭计算机。当再次开机时，系统直接把保存在硬盘中的内存数据读入，并映像回内存，完全恢复关机时的状态，这时上次关机时所有运行的应用程序可立即恢复运行。

所以，我们可将电脑设置为在UPS电量将尽时，由系统自动进入休眠状态，即可避免数据丢失。因为，当计算机进入休眠状态时，计算机内存中的所有内容将保存到硬盘上。

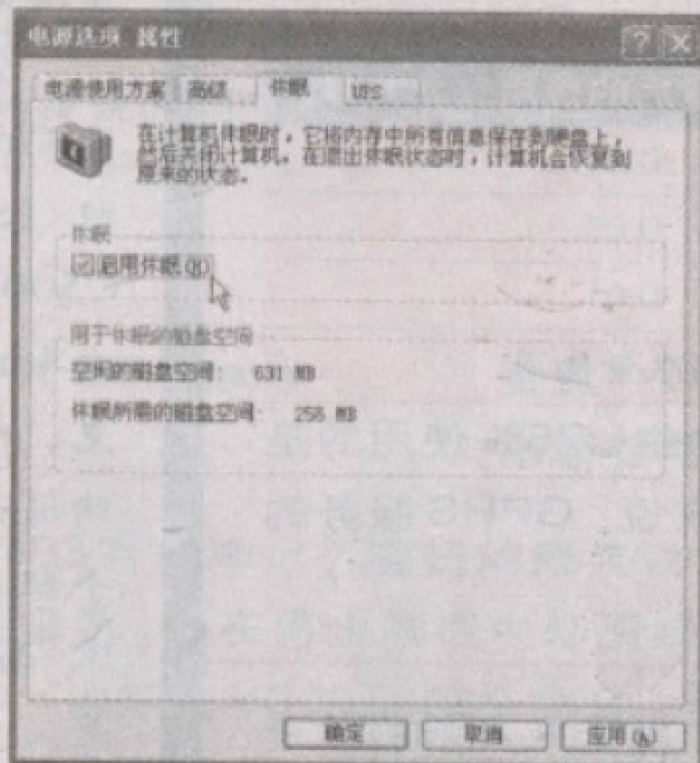


图1

二、开启休眠功能

1.单击"开始"→"控制面板"→"性能和和维护"→"电源选项"。

2.单击"休眠"选项卡，然后选中"启用休眠"复选框（如图1）。如果"休眠"选项卡不可用，则说明你的计算机不支持该功能。

3.单击"确定"按钮。

三、配置自动休眠

1.单击"开始"→"控制面板"→"性能和和维护"→"电源选项"。

2.单击"UPS"选项卡，单击"配置"按钮。

3.在"UPS配置"对话框中，选中"发出严重警报前电池上剩下的分钟数"复选框，并在后面的框中指定分钟数值；在"下一步，指示计算机去做"列表中，单击在发出电源严重短缺警报时希望计算机进入的系统状态，在此请单击"休眠"（如图2）；如果选中"最后，关上UPS"复选框，则计算机进入指定状态后，同时关闭UPS电源。

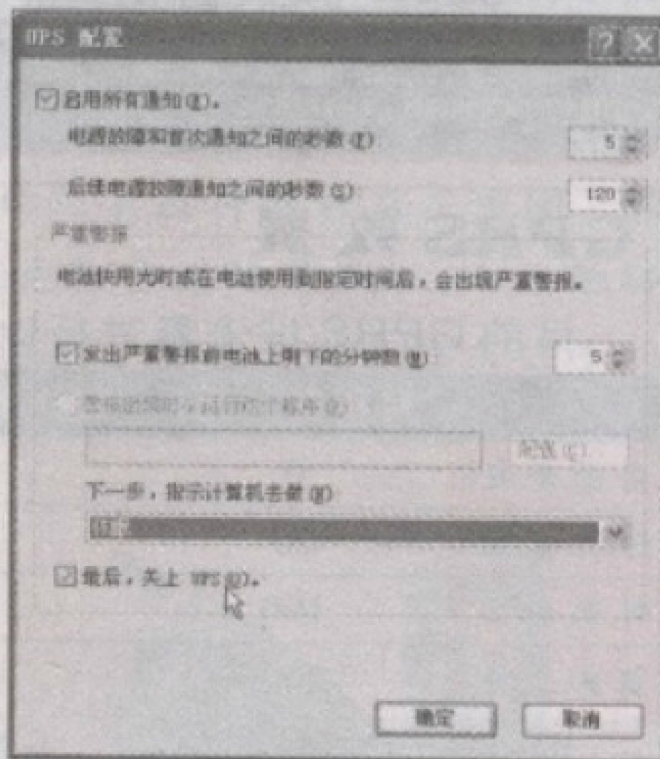


图2

4.单击"确定"按钮。

以上设置是针对串行端口UPS设备而言的。

四、几点注意事项

1.由于"电源选项"在不同的计算机之间有很大的差异，这里所描述的选项会与你见到的不同。"电源选项"自动检测计算机上的可用信息并只显示你可控制的选项。

2.配置好UPS选项后，一定要对UPS配置进行测试以确保计算机具备掉电保护功能。用于配置UPS服务的具体选项取决于系统上安装的UPS硬件。不正确的设置可能会导致意外的UPS硬件操作。

3.要将计算机置于休眠状态，计算机的组件和BIOS必须支持该选项。

4.笔者的上述操作是在WinXP专业版中完成的，在其他Windows版本中，操作可能会略有不同，请在试用时注意。

设备管理器使用小技巧

■辽宁 乔珊

设备管理器是我们管理计算机硬件设备的好帮手，用户通过设备管理器可查看计算机上的硬件列表并为每一个设备设置相应的属性。在实际的工作中，掌握一些小技巧，往往可达到事半功倍的效果，可让设备管理器更为强大。

一、让设备管理器显示更多设备

默认情况下，设备管理器会隐藏部分设备，你只需在设备管理器窗口中点击“查看”菜单下的“显示隐藏的设备”，如图1所示，就可让设备管理器显示出更多的设备，如“非即插即用驱动程序”、“存储卷”、“存储卷复制”等。



图1

二、让设备管理器显示更多的设备细节

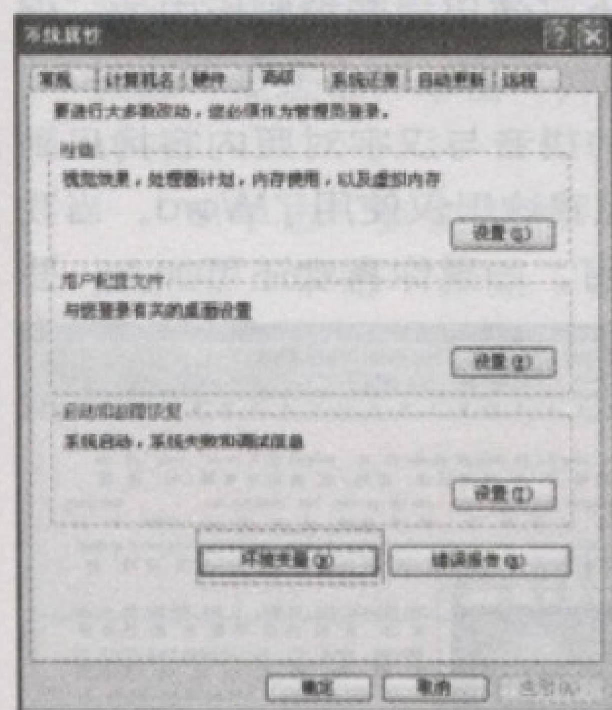


图2

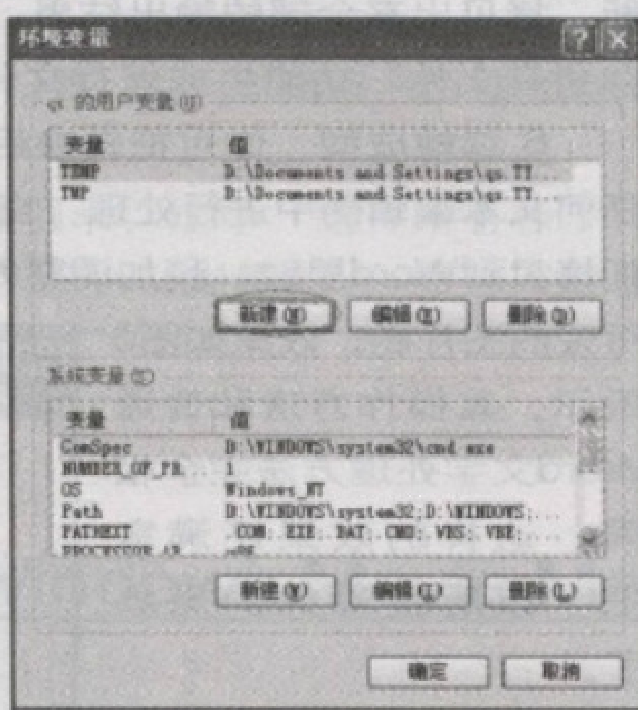


图3

点击“开始”→“设置”→“控制面板”，在弹出的控制面板窗口中点击“性能与维护”→“系统”，弹出系统属性窗口，点击“高级”选项卡，点击左下角的“环境变量”按钮，如图2所示。弹出“环境变量”对话框，点“新建”按钮，如图3所示，弹出“新建用户变量”对话框，如图4所示，在“变量名”文本框中输入“devmgr_show_details”，在“变量值”文本框中输入“1”，点“确定”按钮，并关闭系统属性对话框。

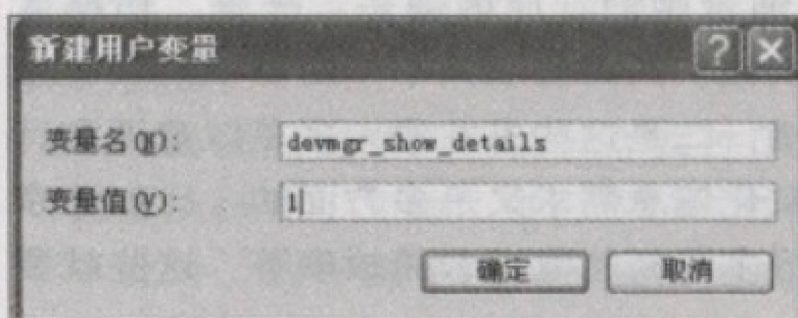


图4

好了，现在启动设备管理器，双击某一个具体的设备，弹出“属性”窗口，仔细看一下，是不是多出了一个“详细信息”的选项卡，如图5所示。里面的选项十分丰富，可帮助用户详细了解硬件设备的具体参数。

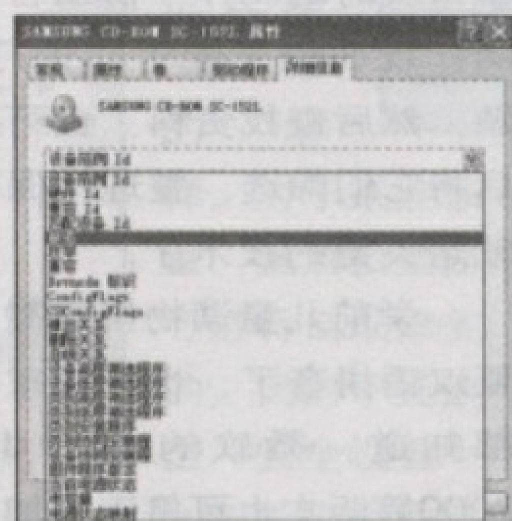


图5

另外，如果你只是临时想使用一下“详细信息”选项卡，只要在“运行”对话框中输入“CMD”，打开命令提示符窗口，输入“set devmgr_show_details=1”，然后再输入“start devmgmt.msc”，如图6所示，即可为设备管理器添加“详细信息”选项卡，但这只是临时的，待下次重启设备管理器时“详细信息”选项卡将不再出现。

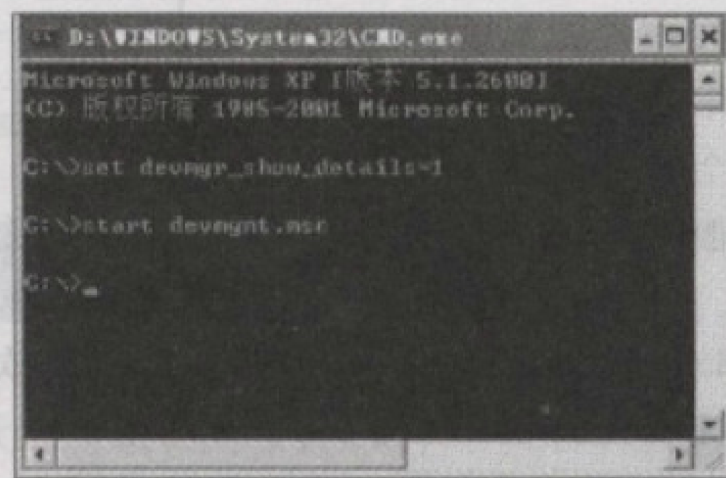


图6

利用磁盘映射原理隐藏光驱

■辽宁 乔珊

在实际工作中，我们往往不喜欢别人在自己的电脑上安装软件，或者是用光驱玩游戏、看影碟，怎么办？让我们把光驱隐藏起来。

利用磁盘映射原理将光驱映射成硬盘中的一个文件夹，然后将原光驱盘符删除，这样，光驱就消失得无影无踪了。除了自己知道光驱所在的位置外，其他人根本无法窥探出其中的奥秘，自然也就无法使用这台光驱了。知道了原理，下面一起来看实现步骤。

找出光驱的藏身之处。在桌面上右键单击“我的电脑”，在弹出的右键菜单中选择“管理”选项，弹出“计算机管理”窗口。在此窗口中依次展开“计算机管理（本地）”→“存储”→“磁盘管理”选项，这时，在右侧的窗格中就会显示出当前系统中所有的磁盘分区及其详细信息，在此窗格的下部就是你的光驱、DVD、康宝、U盘、移动硬盘等可移动设备的详细信息（前提条件是你有这些设备，并且是已正常连接使用）。找到你的光驱，准备以下的操作。

映射磁盘驱动器。接上步，在光驱盘符上点击右键，在弹出的右键菜单中选择“更改驱动器名和路径”菜单项，弹出“更改驱动器号和路径”对话框，选中光驱的盘符，再点击“添加”按钮，点击之后，弹出“添加驱动器号和路径”对话框，点击“浏览”按钮给光驱指定一个映射目录，也可直接在“装入以下空白NTFS文件夹”文本框中直接输入，如输入“E:\MYO”。完成后，点击“确定”按钮。

注意：要想将光驱映射为某一分区上的一个文件夹，则该分区必须是NTFS格式。

在“计算机管理”窗口中，再次右键单击光驱，选择右键菜单中的“更改驱动器名和路径”菜单项，进入到“更改驱动器号和路径”对话框，选中光驱的盘符，点击“删除”按钮即可。

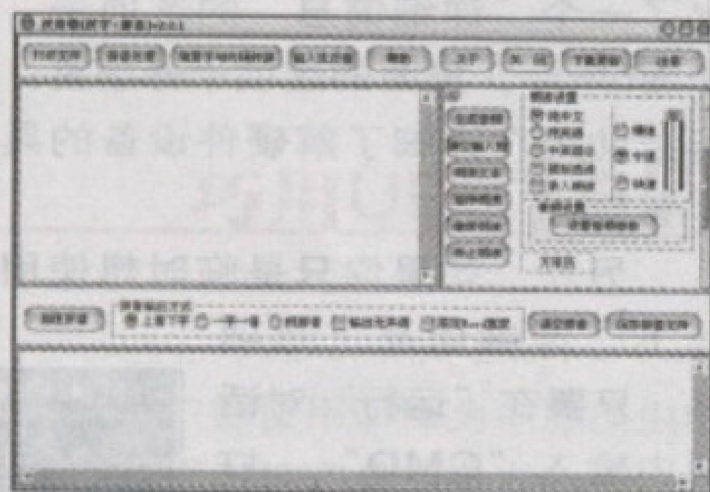
重新启动计算机，看看是不是光驱的盘符已消失得无影无踪了？现在只有你自己知道光驱到底藏身何处，你自己可要记好了哟，在“E:\MYO”处，别把自己关在光驱的大门之外。

利用《汉音谱》快速制作学前儿童读物

■上海 凌雍华

作为一名语文老师，经常会有家长向我们索取一些适合学前儿童阅读的文章。此类书籍在书店也很多，可是很多家长反映，这些儿童书并不太适合她们，原因很多：一是，价格太贵，随便一本就要十几块钱，买回去后又不一定能读几页就被孩子丢在一边，实在可惜；二是这些书主题大多是以童话和诗歌为主，而现在孩子的文化信息需求又是多方面的，比如北京奥运、上海世博，还有很多最新的电视卡通故事等，这些就要依靠电视和大人的帮助……

如何让孩子自己及时地阅读他们感兴趣的文章，培养他们从小爱好学习的习惯尤其重要。如果让每个家长都能发挥想象，及时地制作一份适合自己孩子口味的儿童读物，那有多好啊！现在说干就干，先打开你的电脑，想一想你要选择的主题，然后查找资料，也可在网上搜索，你一定找到不少吧，然后将它们筛选，整理，保存。这就是我们准备好的料了，下面就是关键的技术了。


图1

学前儿童读物当然需要汉语拼音了，也许大家都知道，微软的Word 2000等版本也可将汉字加注拼音，但太麻烦，一次只能给几个汉字加注拼音不说，转换后的编辑也是个问题，连在一块的格式很难处理。有专门的汉字拼音处理软件吗？回答是肯定的。

很多同事都喜欢使用《汉音谱》（下载地址：http://www.1xia.com/soft/21292.htm），这款软件给人的第一个感觉就是美观大方，默认的Apple风格，一开始就给人耳目一新的感觉。功能按钮和界面布局简洁明了，极赋人性化，容易上手（如图1）。操作步骤如下。

1.打开文件，首先看见软件主界面（注：笔者使用的是试用版软件，所以打开时有个“注册”提示界面）。

2.整个软件界面功能分布说明如图2所示。

3.输入你想转换文字，这里可用直接拷贝的方式，粘贴到输入框内，也可使用“主菜单”中的“打开文件”功能，打开要选择的文件。

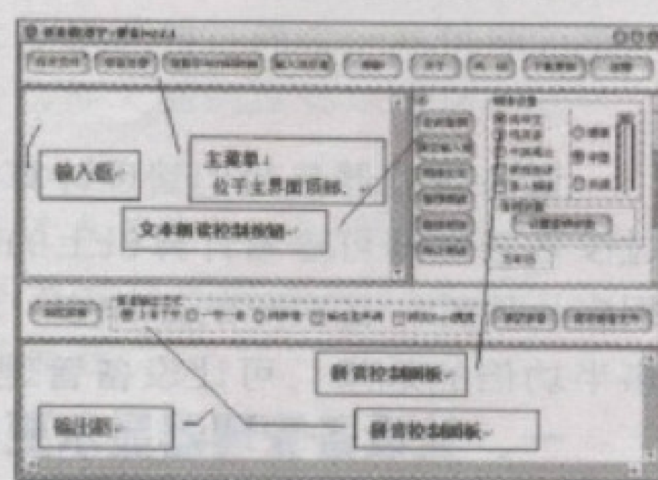


图2

4.进行转换，把你要加注拼音的汉字文章拷贝到《汉音谱》界面上的输入框内，其它选择默认即可（这款软件有很多种输出排列方式，比如一字音、上音下字、有无拼音等）。然后单击“加注拼音”按钮，瞬间就把汉字和拼音都输出在下面的输出框内了，快吧？

赶紧检查转换后的效果，汉字和拼音一一对应，没有发现多音字识别错误的现象，也没有儿化字识别失败。现在就可拷贝到任何Word文件里进行打印了。当然你还可加些图片在里面，不是更生动吗？

5.保存文件，这时可在输出框中右击菜单的“全选”功能，拷贝出来全部的输出结果，也可使用拼音控制板中的“保存拼音文件”功能生成保存文件。

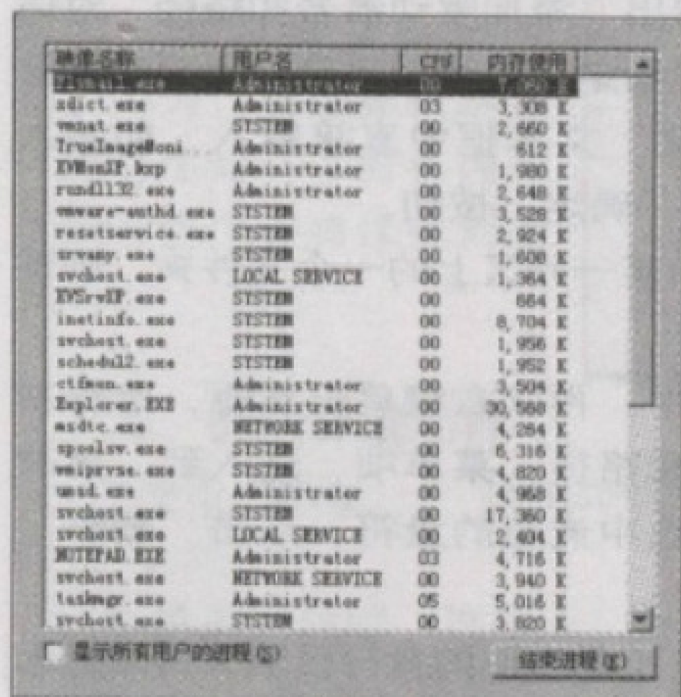
6.编辑成型，你可把转换后的拼音与汉字对照内容拷贝到任何文本编辑器中进行处理，当然我这里仅使用了Word。当我们拷贝到Word里时，稍加调整即可。如果你喜欢还可加入一些可爱的图片哟。效果如图3所示。其操作方法和普通Word文字处理方法完全相同。这样的效果还满意吧，以后就看你的想象了。


图3

另外，笔者还发现《汉音谱》另一大实用功能，它可用中英文语音朗读。我们可把中英文混合的文章拷贝过来，单击右上角的“朗读文本”按钮就可听到清晰优美的女声朗读了。这对我们这些经常学习英文的人来说，不是请了一位很好的英文口语老师吗？还有对于那些经常爬格子的人来说，更是一大福音了，可自己轻松校验文稿了。

虚惊——任务管理器边框哪里去了

■辽宁 QS


图1

在Windows 2000/XP/2003操作系统中，我们可很方便地使用“Ctrl+Alt+Del”组合键调出任务管理器，进行任务及进程的管理。但前几天笔者却遇到了一个奇怪的问题，任务管理器边框莫名其妙地失踪了，如图1所示。正常的任务管理器应该是如图2所示的样子。从两幅图的对比中我们可看出，菜单栏、选项卡栏全都消失得无影无踪，这给我们的操作带来了很多不便。反复重启多次也不见任何效果，请教了许多人也答不出个所以然来。一次无意的双击帮我找到了答案：只需在任务管理器边框上任意位置双击鼠标，即可让消失的边框完好无损地回来。再在选项卡后面的空白处双击，任务管理器边框又消失了……


图2

瑞星帮你打补丁

■山东 西贝

试办公备

Windows是一个相当优秀却又有很多漏洞的操作系统，对于我等普通电脑用户而言，或许难以及时了解微软发布的安全漏洞及补丁程序。现在好了，因为瑞星杀毒软件能帮助你为系统打上安全漏洞补丁，使用方法如下。

1.单击“开始”→“程序”→“瑞星杀毒”→“工具”→“漏洞扫描工具”，启动瑞星漏洞扫描工具。

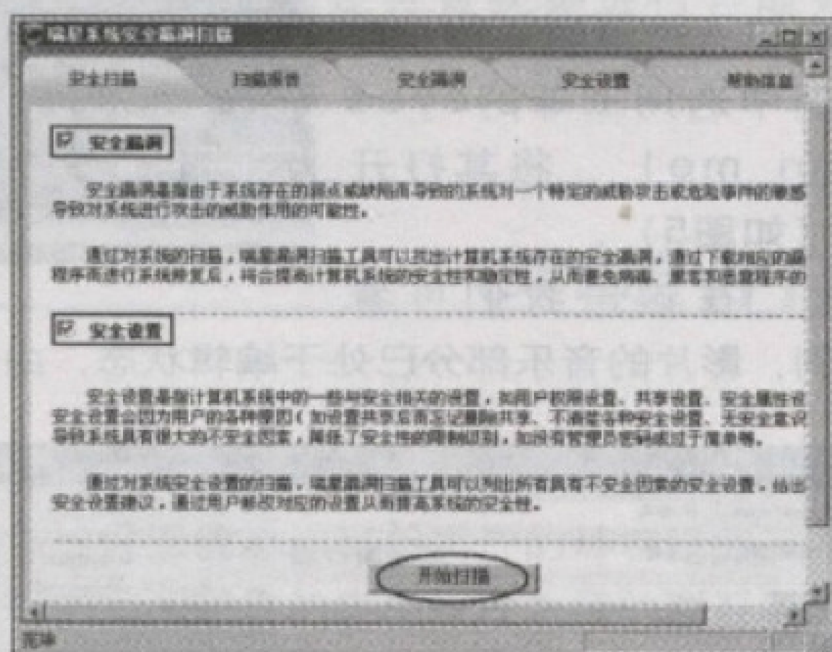


图1

2.单击“安全扫描”选项卡，选中“安全漏洞”和“安全设置”复选框，单击“开始扫描”进行系统漏洞扫描（如图1）。

3.单击“安全漏洞”选项卡，选中“选择所有补丁”复选框，单击“开始下载”按钮（如图2），即可下载相关补丁文件。该文件默认下载到\WINDOWS\Temp文件夹，可单击“浏览”按钮，更改为自己喜欢的其他位置。

4.当漏洞信息的相关补丁文件下载到本地后，可直接执行补丁文件，进行系统文件的更新。

此外，对于由于用户设置而造成的系统的不安全隐患，漏洞扫描也会给出相应的解释。对于某些设置，漏洞扫描是可进行自动修复的；而对于无法自动修复的设置，则需要用户的参与。请单击“安全设置”选项卡，选择要修复的项，然后单击“自动修复选择的设置”按钮进行修复。

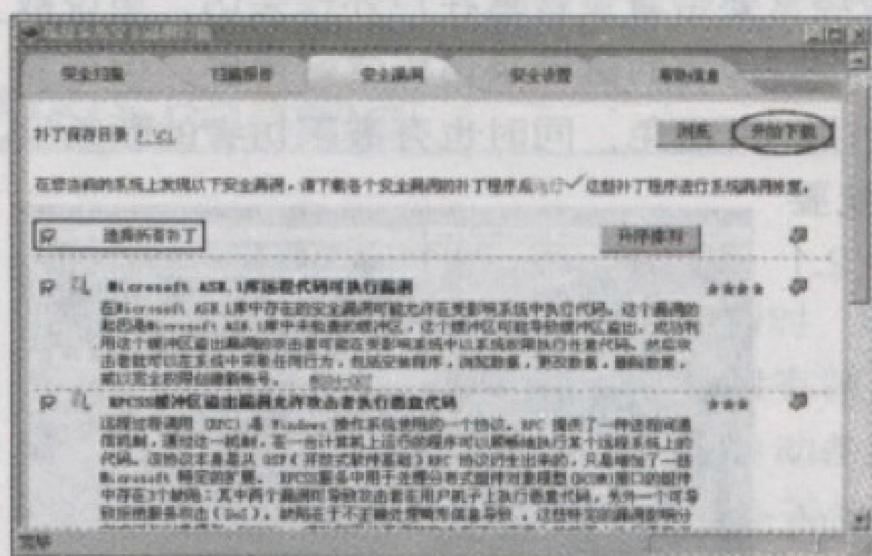


图2

巧用Windows Movie Maker给活动视频截图

■福建 俞木发

大家知道，对于活动视频图像的截取，一般的截图软件捕捉到的只是一幅没有任何内容的“黑图”。其实利用WinXP自带Windows Movie Maker（以下简称为WMM）的“拍照”功能，就可轻松给活动视频截图。不过，这个“拍照”功能只有WMM 2.0支持，所以首先到微软网站（http://download.microsoft.com/download/7/c/f/7cfe4937-af53-4feb-a35a-312587233d6b/mm2chs.exe）将WMM升级，它配有Windows Media 9系列的视频编解码器，可播放更多格式的文件。下面就和我一起来吧。

第一步、导入并播放视频文件

单击“开始”→“所有程序”→“附件”→“Windows Movie Marker”，启动程序后，单击“导入视频”，导入需要截图的视频文件，用鼠标选中它，这时就可通过程序右侧窗口来播放文件（注意：截图的前提是视频文件能被WMM支持，也是Windows Media Player能支持的格式。如果导入的视频文件不被支持，建议将Windows Media Player升级到最新版，或到网上下载相应的插件安装后即可）。

第二步、截图

单击“播放”按钮，当视频播放到需要截图的画面时，按下“拍照”按钮，如图1所示，然后在弹出“图片另存为”窗口按提示保存即可。在WMM中捕获的图片的显示大小取决于在WMM中的何处对视频拍照。如果在“内容”窗格中对监视器中显示的视频帧拍照，则图片的显示大小与源视频文件显示的大小相匹配。例如，如果源视频文件的显示大小是640×480像素，则所拍摄图片的显示大小也是640×480像素。如果要截取图片为小尺寸截图，可将视频文件用鼠标拖动到图1的“显示时间线”，在此选中文件播放后，截取图片的大小就是320×240像素。在WMM中捕获的图片将保存为JPEG文件，扩展名是.jpg（注：如果在“内容”窗格中对显示的大于800×600像素的视频拍照，则在WMM中，该图片的显示大小将被缩减为800×600像素。但是，捕获原始源图片文件时是以该视频的原始显示大小进行捕获的），截取到的图片如图2所示。



图1



图2

还在为无法给活动视频截图苦恼吗？快去试一试WMM吧，它可是全免费的哦。

"剪"与"裁"的魅力——活用CoolEdit处理音频

■湖北 蔡中渊

如果说Photoshop是平面设计界的"龙头"，那么，CoolEdit（下载地址为http://www.skycn.com/soft/6685.html）绝对称得上影音界的"老大"。在许多人眼中，CoolEdit只是一款音频处理软件，其实不然，CoolEdit不但在音频方面有强大的功能，而且在音视频剪辑合成上也游刃有余。同时，CoolEdit还是一款不错的音频转换、声音录制软件。

一、音频剪辑处理

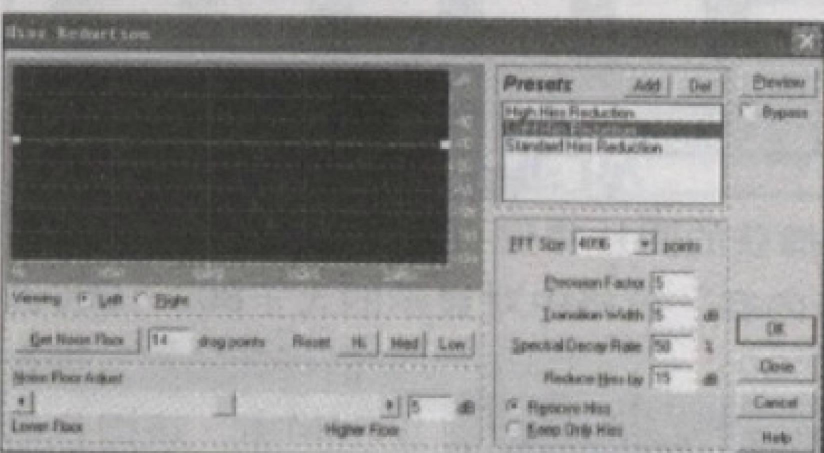
身为记者的笔者经常要带着录音笔在户外作采访，虽说数码录音笔的录制效果相对传统的磁带采访机要好得多，但毕竟是在户外，噪声的产生不可避免，同时也有被采访者的断断续续的问题。有问题就要解决，使用CoolEdit 2.1会取得很好的效果。

启动CoolEdit 2.1，单击菜单栏中"File"→"Open"，打开采访的声音文件（如图1），可看到在CoolEdit的右栏的声音频率波形图中有很大的一段起伏平稳的波伏，那就是没有任何声音的空白段（如图2），按住鼠标左键，拖选空白段，单击菜单栏"Edit"→"Delete Selection"将其删除。一边试听一边重复此命令，删除其它多余空白处。在此要注意的是，此时不要剪辑，要让说话者一口气把话说完，说话声音要保持一定的间隔，这样才会更自然。


图1

图2

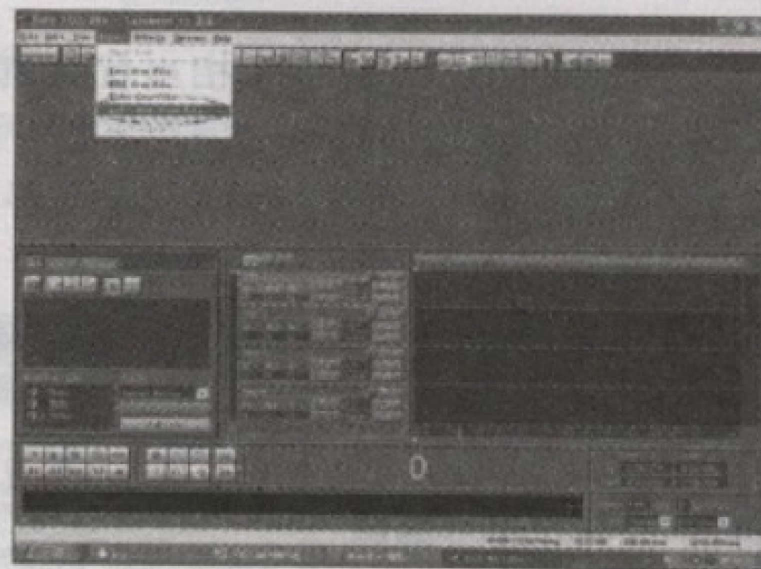
剪辑完成后，接下来就要对声音进行降噪处理。双击全选频率波形图，依次点击"Effects"→"Noise Reduction"→"Hiss Reduction…"弹出"Hiss Reduction"对话框，在"Presets"中选择"Light Hiss Reduction"，单击"OK"后试听，如果效果不尽人意，可再次重复该动作，只是在重复过程中可拖动"Noise Floor Adjust"中的调节杆进行自定降噪（如图3）。经过简单的剪辑和降噪处理后，采访的声音明显好了很多。最后就将处理好的文件导出，完成我们的工作。


图3

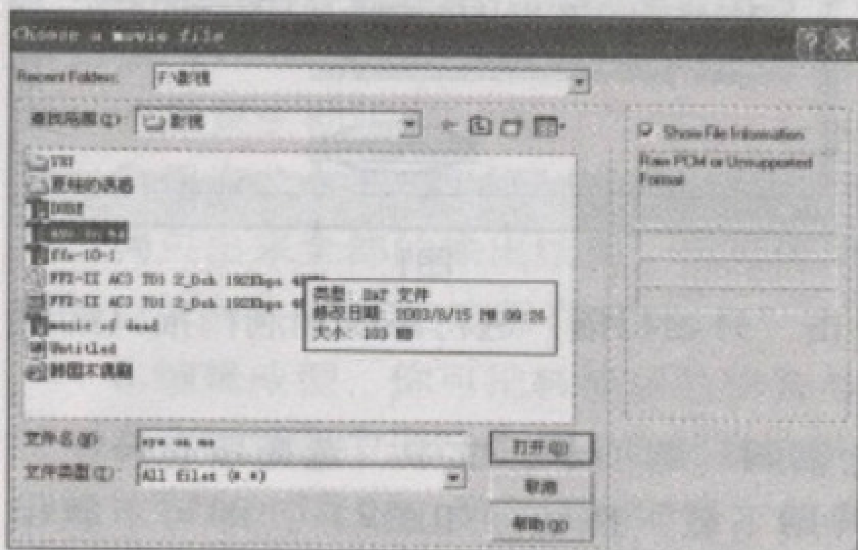
二、抓取视频文件中的音源

在实际应用时，常常会遇到这种情况，看到一段视频中有很好听的音乐或是非常有用的音频素材，就想要把它保留下来，这时我们一般会用音频录制软件把它录下来，其实完全可用CoolEdit把视频中的声音部分抓取下来，并且抓取的最终效果比一般的录音软件要好得多，不会失真。

启动CoolEdit切换到多轨编辑界面，单击"Insert"→"Audio from Video File"（如图4），在弹出的选择影视文件对话框里将文件类型设置成"All files（*.*）"，选择一个视频文件（本例中选用王菲的eyes on me），将其打开（如图5）。


图4

在这里我们可看到，影片的音乐部分已处于编辑状态，由于这首歌曲带卡拉OK功能，换句话说，这首歌拥有人唱部分和伴奏双声道，我们要的是只有人唱的部分，为了不影响最终的效果，还要把伴奏声道处理掉。


图5

在声音轨道（Track 2）上单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择"Edit Waveform…"（如图6），进入声音频率波形编辑界面，双击声音频率波形图，全选声音轨迹，经过试听，笔者已确定上边的（即左声道）为伴奏，下边的（即右声道）为原唱，单击工具栏中的编辑右声道按钮（如图7），出现图8的状态，单击右键，在选择"Copy"命令复制所选的右声道后，再次单击工具栏中的编辑声道选项图标中的编辑左声道按钮，然后按"Ctrl+V"，将右声道的声音覆盖到左声道中，使两个声道保持一致（如图9）。简单的几步设置我们就完成了编辑工作，接下来就将我们的劳动成果输出成MP3格式文件，单击菜单"Edit"→"Save as…"，在弹出的保存文件对话框中将"保存类型"设为"MP3PRO (FAG)(*.MP3)"，点确定，即将歌曲"eyes on me"保存为MP3格式文件（如图10）。

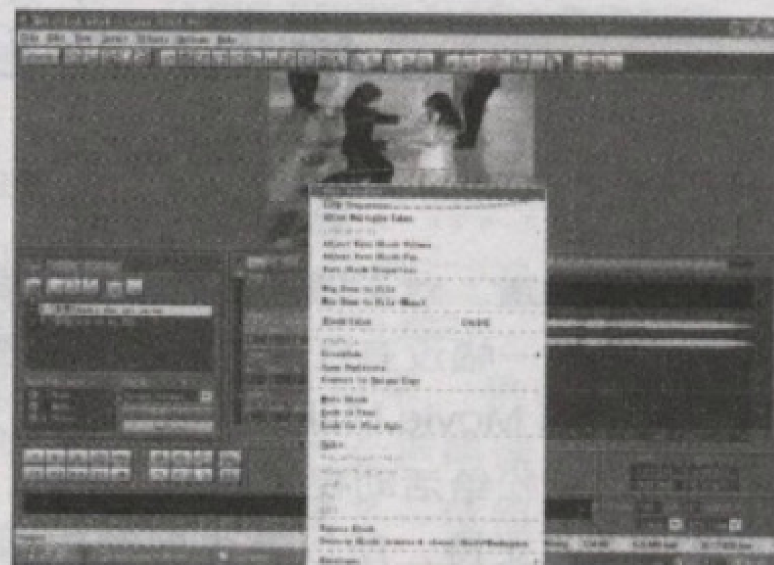
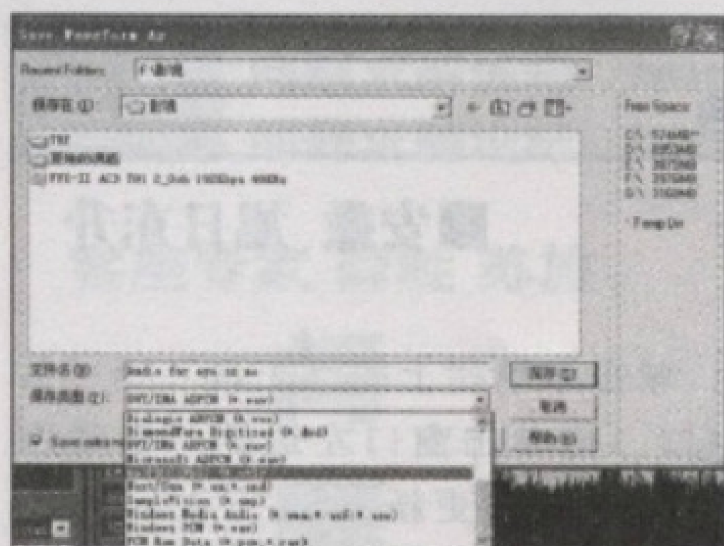

图6

图7


图8


图9


图10

注：本例中采用的这种间接抓取音频的方法，本例其实也可通过菜单中的“Insert”→“Videofrom File…”打开该例中的音频文件，不过此命令并非是为抓取视频文件中的音频而设计的，它的实际功能是将音视频进行合成处理，同时能支持如DivX编码视频文件、MPG、RM等格式。此外在Insert菜单中还有如“WAVE from File…”、“MIDI from File…”（如图11），分别是编辑WAVE波形文件和MIDI电子音乐，在最后的保存过程中CoolEdit不仅可保存为MP3格式文件，还可保存为WAV、WMA、ASF、PCM等其它音频格式，也就是说，它可将其它格式的音频文件转换成其它音频格式文件。

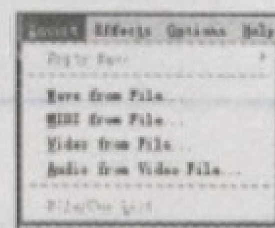


图11

CoolEdit是一款功能非常强大的音频处理软件，文中的例子只是它最常用的基本功能，仅是它功能的冰山一角，更多功能需要读者们自己去发掘。

DIY适合自己的Scanreg

■辽宁 QS

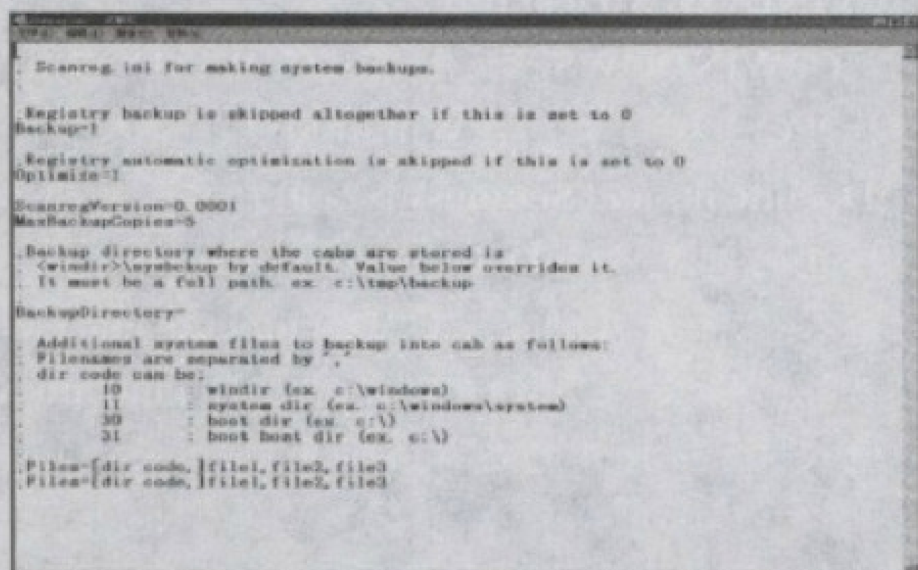
注册表是Windows操作系统的命根子，存放着包括计算机硬件配置、已安装软件的设置信息、当前用户的环境设置及某些文件类型和对它进行访问及操作的应用程序之间的联系等许多重要信息。一旦它出现了问题，那可就麻烦大了，轻则系统运行不稳定，频频出现非法操作、蓝屏、死机等故障，重则会使整个系统崩溃。大家都知道，在Windows 98中，系统启动时会自动执行注册表检查程序，自动更新备份注册表文件。虽然大多数用户对于该如何利用它进行修复、还原等操作有一定的了解，至于说定制适合自己的Scanreg的就比较少见了。今天就让笔者带各位一起走进Scanreg的奇妙世界。

在Windows 98操作系统中注册表检查程序有两个：一个是Scanregw.exe，在Windows图形界面中使用；另一个是Scanreg.exe，在DOS方式下使用。其中Scanregw比较简单，当用户安装Windows 98后，系统会自动在启动项中增加“Scanregw.exe/Autorun”运行项，这样在每一天第一次启动Windows时，Scanregw.exe就会自动对注册表进行扫描检查，将当前注册表数据文件System.dat、User.dat以及系统配置文件System.ini、Win.ini进行备份，并压缩存储为CAB文件，以rb00N.cab（N为压缩包的编号数字）为文件名存放在Windows\Sysbckup目录中，根本无需用户操心。在默认情况下，Scanregw.exe程序只保存最近的5个注册表备份文件，以后的备份记录会冲掉最前面的备份记录。换句话说，也就是Scanreg在默认情况下只能恢复到5天前的注册表状态。Scanreg则有所不同，它是一个纯DOS应用程序，当系统崩溃无法进入到图形时，才能真正发挥出它的威力，这也是我们今天研究的重点。

一、利用参数活用Scanreg

Scanreg有多个参数可选用，利用这些参数你可定制出适合自己的Scanreg运行方式。Scanreg使用格式为：Scanreg[/参数]。对于具体参数的作用，本文不再多说，相信大家基本可熟练使用。

小提示：Scanregw.exe也是可带参数运行的，它只有两个参数可选：一个是“/AutoScan”，可设定在每次启动时都对注册表文件进行扫描，并且在每天的第一次启动时备份一次注册表数据文件；另一个是“/Scanonly”设定仅对注册表数据进行扫描而不进行备份操作。另外也可不加参数运行。不加参数运行时，Scanregw.exe会首先对系统注册表进行扫描检查有没有错误——如果注册表正常并且今天尚未备份的话，会自动备份注册表文件；如果今天已备份过的话，它会提示是否重新备份。



```
; Scanreg.ini for making system backups.

;Registry backup is skipped altogether if this is set to 0
Backup=1

;Registry automatic optimization is skipped if this is set to 0
Optimize=1

ScanregVersion=0.0001
MaxBackupCopies=5

;Backup directory where the cabs are stored is
; <windir>\sysbckup by default. Value below overrides it.
; It must be a full path. ex. c:\tmp\backup

BackupDirectory=

; Additional system files to backup into cab as follows:
; Filenames are separated by ','
; dir code can be:
;        10      : windir (ex. c:\windows)
;        11      : system dir (ex. c:\windows\system)
;        30      : boot dir (ex. c:\)
;        31      : boot host dir (ex. c:\)

;Files=[dir code,]file1,file2,file3
;Files=[dir code,]file1,file2,file3
```

图1

二、利用Scanreg.ini定制适合自己的Scanreg

在系统盘的Windows目录中有一个“Scanreg.ini”，因此通过修改该文件当中的相关设置，可定制出适合自己的Scanreg方式。

打开资源管理器，找到该文件，用记事本程序打开它。除“;”后面的内容外，（因为“;”后面的内容为注释，不作为参数）你可很清楚地看到共有5个参数，如图1所示。

1.“Backup”。这个参数值可为0或1，默认为1。值为1表示在每天首次启动时扫描注册表，值为0表示不进行任何注册表操作。

2.“Optimize”。这个参数值可为0或1，默认为1。值为1表示每次扫描注册表时删除注册表中的多余数据，从而优化注册表数据，值为0表示不进行删除操作。

3.“ScanregVersion=0.0001”。程序版本说明。

4.“MaxBackupCopies”。这个参数用来设置建立的备份文件的个数，值为5至99中的任一数，默认值为5，即最大可建立5个备份文件。为更好地保护系统，一般来说设置10个左右为宜。

5.“BackupDirectory”，这个参数用来设置备份文件存放的目录，默认存放目录为Windows\Sysbckup，注意这里填写的必须是完整路径。

6.最具神奇的“Files”。

在“Scanreg.ini”的最后有如下注释内容“;Files=[dir code,]file1,file2,file3”，将其前面的注释符号“;”去掉，你就可自己DIY需要注册表检查程序备份的重要文件了。默认情况下，注册表检查程序创建注册表备份文件时，会将“System.dat”、“System.ini”、“User.dat”和“Win.ini”4个文件保存在“CAB”压缩文件中。如果你需要将其他重要的系统配置文件添加到此压缩文件中，可在“Files=”后面输入“[目录代码]，文件名1，文件名2，文件名3”，文件名之间以逗号相隔。目录代码含义如下：

10 代表C:\Windows目录

11 代表C:\Windows\System目录

30 代表C盘根目录

31 代表Windows系统所在盘的根目录

例如要把Autoexec.bat和Config.sys两个文件放到备份文件中，可设置参数为“File=30,config.sys,autoexec.bat”。

彻底去除Realsched.exe

■安徽 旭日东升

一、Realsched.exe是什么

Realsched.exe是多媒体播放软件RealOne Player在后台运行的程序。

在我们安装完RealOne Player后，该多媒体播放软件会在你的电脑里创建一个Realsched.exe的服务，并且会在后台运行。通过此服务软件会自动检测是否需要升级以及检查一些新的信息（如版本方面的信息）等。它在电脑里的位置是C:\Program Files\Common Files\Real\Update_OB\realsched.exe（假设RealOne安装在C盘）。其实，这项功能对很多用户来讲并不实用，关闭它还可为系统节约出一些资源。

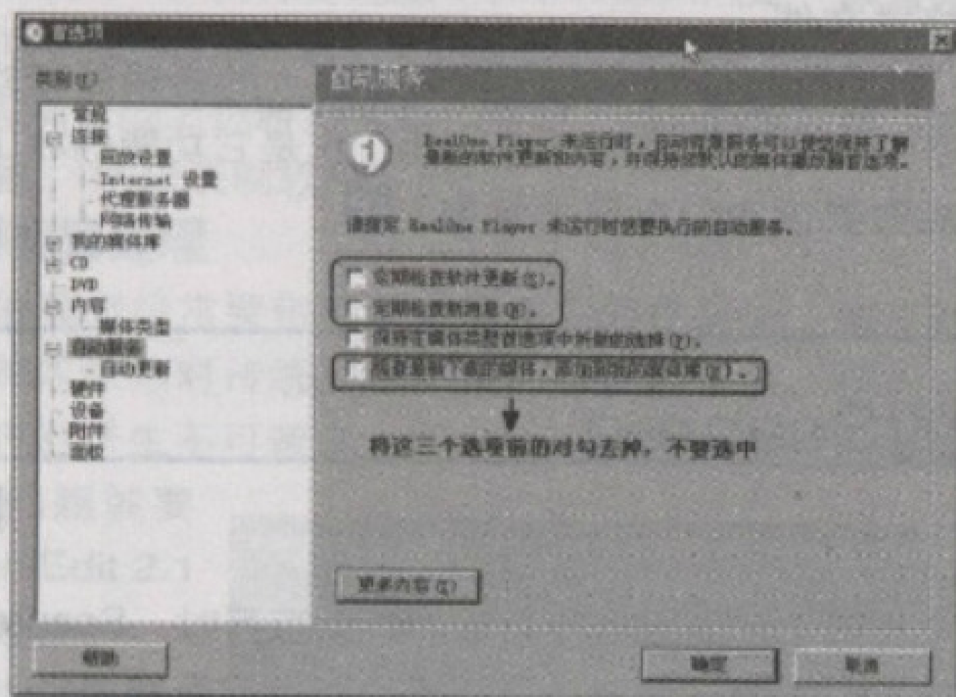


图1

二、去除方法

1.打开RealOne Player，单击菜单栏上的“工具”→“首选项”，打开“首选项”窗口，再单击窗口左边的“自动服务”项，然后将右边的“定期检查软件更新（S）”、“定期检查新消息（N）”及“检查最新下载的媒体添加到我的媒体库（E）”3个选项前的√去掉，如图1所示。

2.接下来，在Windows中启动“系统配置实用程序”（单击“开始”→“运行”，然后输入msconfig，在Win2000中没有msconfig，可从WinXP中移植过来），选择“启动”标签，然后将“Realsched”所对应的选项前的√去掉即可，如图2所示。

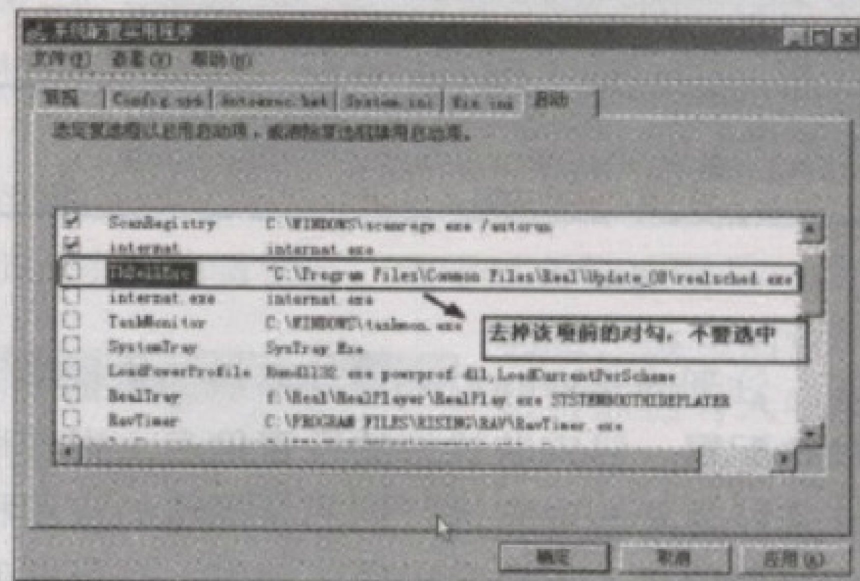


图2

提示：以上步骤前后不能颠倒。

MP3歌词文件的使用技巧

■四川 箭炉生

不少音乐爱好者都希望知道MP3的歌词文件是怎么和MP3音乐文件关联起来的，下面就分别谈谈在MP3播放器上显示歌词和在播放软件上显示歌词的方法。

最新的Windows Media Player直接支持“同步显示歌词”编辑及显示功能，“高级标记编辑器”是WMP9的新增功能之一，“同步显示歌词”编辑功能就隐藏其中。在播放列表中右击待处理的音频文件，在弹出的菜单中选择“高级标记编辑器”菜单。并切换到“歌词”标签页，点击“添加”按钮，“语言”选择“中文（中国）[zh-cn]”，接着在“文本”框中输入歌词。点击右下角的“同步显示歌词”按钮，弹出编辑窗口。先在时间列表中选中一句歌词，点击右侧的“播放”按钮，WMP则以当前时间线开始播放歌曲，当歌手唱完这句歌词后再点击“停止”按钮，并记住结束时间。反复操作即可。另外，我们还可通过SMI文件实现同步显示歌词。SMI是WMP专用字幕文件格式，如果在播放的文件目录中有格式正确且与歌曲同名的SMI文件，那么WMP都能识别。大家可使用专门的SMI文件制作软件来制作，比如歌词力量（Lyrics Power），下载地址：http://down.vv66.com/soft/25666.htm。歌词文件主要由歌词文本和时间标签组成。添加时间标签的方法非常简单：先将鼠标光标停留在一句歌词最前端，然后在Winamp播放辅助下，插入时间标签。制作好的SMI文件在各个版本的WMP中都可使用，具体来说，6.4X版本：选择菜单“查看”→“字幕”；7.X和8.0版本：点击菜单“查看”→“正在播放工具”→“字幕”；9.0版本：菜单“播放”→“字幕”→“开”。

而要在MP3播放器上同步显示歌词，首先需要硬件上支持，现在市场上有越来越多的MP3播放器支持同步显示歌词，比如信利MP379等。然后用播放器附带光盘里的ID3同步歌词编辑器（ID3Editor）将歌词编辑进MP3/WMA文件里。启动ID3同步歌词编辑器后，打开一个MP3文件，将会显示该文件的ID3信息。单击“编辑歌词”，就可对MP3文件进行歌词编辑了。关键是要使这些歌词与歌曲同步。歌词同步编辑器里集成了一个音频播放器，我们就可一边播放歌曲一边编辑歌词。当一句歌词快唱完时，按一下暂停键，然后将当前时间按预定的格式输入到对应的歌词前面即可。

一句话技巧

Windows系统在执行“开始”→“运行”后出现对话框，在对话框中输入“.”、“..”、“...”后执行可打开不同的文件夹，但在不同的Windows系统中，打开的文件夹也不相同。

在Windows 98中，输入“.”打开的是“C:\WINDOWS\Desktop”，输入“..”或“...”打开的都是“C:\WINDOWS”，如果“C:\WINDOWS”已经打开，则打开C盘根目录。在Win2000中，输入“.”打开的是“C:\Documents and Settings\个人用户名”，输入“..”或“...”打开的都是“C:\Documents and Settings”。在WinXP中，输入“.”打开的是“C:\Documents and Settings\个人用户名”，输入“..”打开的是“C:\Documents and Settings”，输入“...”打开的是“我的电脑”。

山东 毛江

应用

问题求解信箱：**question@popsoft.com.cn**
问题求解论坛：**http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4**

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流


插图 宋洋

读者 金敬问：我是个游戏爱好者，最近打算买一台笔记本电脑，**请问目前主流笔记本图形芯片（非集成）的功耗情况如何？**玩3D游戏大概能保证多长的运行时间？

答：和台式机不同，笔记本电脑所用的图形芯片不仅仅是性能问题，在保证性能的前提下降低功耗更是关键。目前两大显示芯片巨头，NVIDIA和ATI在这方面都有各自的相关产品和技术特色。其中NVIDIA主要有GeForce FX5200/5700-GO系列，采用了PowerMizer3智能节能技术，可针对不同应用调节显示芯片的工作频率，比如只在进行3D游戏时显示芯片才会全速运行，以达到省电的目的。ATI的Mobile RADEON 7500/9600也采用类似的技术。但这种技术只能保证系统在一般应用时的省电效果，在执行大型3D游戏时效果就不明显了。一般来说采用这类性能较好的独立显卡的笔记本电脑在玩3D游戏时，只能勉强达到两小时左右的电池使用时间（常规电池容量、单块电池）。而大多数采用集成显卡的"迅驰"笔记本尽管3D性能一般，但功耗要低很多，在相同电池容量的情况下，使用时间能达到3小时以上。当然玩游戏时的耗电量还与其他因素有关，比如对于光盘游戏，使用虚拟光驱可有效降低耗电。

四川　龚胜

读者 KIUKO问：我最近准备升级一下电脑，主要为了玩3D游戏，不知该重点升级显卡还是CPU？另外，现在ATI和NVIDIA新一轮显卡大战又开始，请问GeForce 6800与RADEON X800二者主要有哪些不同？

答：显卡和CPU之间关系的问题，我以前曾有过谈论，总的原则是二者性能的差异不能太大，片面地强调CPU或者显卡的作用都是错误的。一般而言，CPU性能与3D游戏的速度关系较大，而对画质、3D特效等不会产生太大的影响。对于喜欢3D游戏的玩家，可在显卡上多考虑一下。随着游戏复杂程度的急剧提升，对像素填充率和显存带宽都提出极高的要求，而DirectX 9.X硬件支持则完全依赖于显卡本身。不知你的机器的具体配置，如果CPU已在P4/XP 1.8G这个档次以上，则没有太大的升级必要，只需升级显卡即可。

与NVIDIA的GeForce 6800的全新设计不同，X800 Pro采用的R420核心，并不是一款全新设计的产品，而是基于R360的大幅改良版，从整体性能上看二者属于同一级别，具体测试结果表明是GeForce 6800稍好一些（具体技术细节可参考本刊2004年第11期相关硬件评测文章），其实普通用户完全没有必要考虑这些最新推出的"天价"产品，根据自己的具体情况购买GeForce FX5600/5700、RADEON 9800SE/9550这类高性价比产品即可。

四川　龚胜

读者 韩建功问：最近我打算选购一块二手显卡，我所在城市的二手电脑配件市场上，有不少**ATI RADEON 7XXX系列的产品，**请问一下这个系列产品的具体情况是怎样的？

答：RADEON 7XXX系列主要有RADEON 7000/

娱乐

问题求解信箱：**question@popsoft.com.cn**
问题求解论坛：**http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4**

《呼啸战神III》问题集

问：我练了一支18级树精灵的马骑弓兵，单挑对野蛮族的塔，六七箭就把塔给射爆了，对付初级兵有的一箭有的两箭也就解决了，结果，竟然在一场随机战役之后消失了，怎么会这样啊？是因为我的英雄是Knight族的，还是因为Bug？

答：大概是被误判战死，在随扈画面左下角有个按钮，可看你战死的随扈名单。我就遇过一次相同状况，后来特地把进度文件备份重玩。

问：Orc这族怎么玩都无法上手，有什么诀窍吗？

答：Orc族需要的资源是多方面的，不同的兵种需要的资源都不同，这一点很重要，不过也很难说这是优点还是缺点。充分发挥各兵种的优势，打起来并不算难——要机动力有狼骑士，要强力兵种有食人巨魔，要低阶兵种有兽人步兵，要法师也有，以往最缺的低级弓兵，现在加入了十字弓狙击手，整体感觉更为全面了！

问：请问Combat到底是影响什么呢？还有士气对士兵的影响要怎么算，我捡到一个士气加10的旗帜，但装备好以后身边的士兵好像加的不是10，这是怎么回事？

答：Combat可大致翻译成"战力"，影响命中/被命中

7200/7500等几类产品，其中RADEON 7000就是RADEON VE，改为使用64MB DDR显存，但由于取消了TL（光影效果转换）技术，因此贴图效果受到较大影响。而RADEON 7200则对应RADEON 256，同时支持Hypper-Z和光影效果转换技术，是性价比较好的一款二手显卡产品，应优先选择，不过大家要注意别买到了RADEON 7200LE，这是取消了Hypper-Z技术的简化版。至于RADEON 7500，性能比RADEON 7200有一定提高，但提高幅度不大，如果价格与RADEON 7200相差不大的话，也可选择。

四川 龚胜

读者 77问： 我的电脑是一年前购买的，主板支持AGP 8×，**但显卡是普通版的GeForce4 MX440，只能工作在AGP 4×模式下，请问是否有必要升级到GF4 MX440 8×？** 另外SiS的Xabre系列显卡，性能如何？是否支持DirectX 9.0？

答： 很多电脑初学者都存在一个错误的认识，就是容易混淆产品的接口速率与整体性能之间的关系，实际上目前AGP 8×在中低端显卡上还发挥不出任何优势，充其量只是一个厂家促销的幌子，你完全没有必要升级到GF4 MX440 8×，它相对GF4 MX440的性能提高幅度实在太小了，如果真要升级显卡，可考虑GF4 Ti4200、RADEON 9600这类产品。这种情况在硬盘等配件上也是类似的，比如SATA接口的硬盘，尽管接口速率提升较多，但并不比规格接近的PATA硬盘性能更高。

目前SiS Xabre系列显卡只对DirectX 8.1提供不完全的支持，仅仅支持Pixel Shader，而无法支持Vertex Shader，更谈不上支持DirectX 9.0。当然Xabre 600的速度还是相当不错的，性价比还可以。而SiS下一代Xabre II将完全支持DirectX 9.0，包含Verter Shader 2.0和Pixel Shader 2.0，也许能在中低端市场取得一定的份额。

四川 龚胜

读者 窝窝问： 因为资金不足，我装机时打算采用集成了显卡的**整合主板**。请问目前主要有哪些整合主板？其3D性能究竟如何？

答： 目前在Intel Pentium4平台上主要有SiS 650、i845G、i865G、ATI RADEON 9100 IGP等整合芯片组，而在AMD的Athlon XP平台上，则有VIA KM400、SiS 740、nForce2 IGP三款整合芯片组。由于整合主板显卡将共用系统主内存为显存，因此性能与主内存速度息息相关，像i865G与nForce2 IGP，由于主板支持双通道内存模式，因此显示性能有比较好的表现。

不过说实话，目前整合主板显卡的3D性能都很一般，最高也就大致相当于GeForce2 MX440、ATI RADEON 9200这个水平上，而且都无法支持DirectX 8.1以上的API。是否采用整合主板，与你购买电脑的主要用途有关：如果你的电脑主要用于办公及上网等，是完全可以的；如你喜欢玩3D游戏的话，最好还是不要考虑整合主板。

四川 龚胜

读者 安萍问： 买电脑时送了**彩色喷墨打印机**，有一天想打印照片，等了大半天出来的居然是白纸一张。是否墨水没有了啊？我只用了没几次啊！使用替代墨水好吗？

答： 打印机无法打印出文字图片的原因有很多。首先要考虑打印机是否正确安装了墨盒，墨盒中的墨水是否已耗尽？一些新型打印机的自带墨盒实际打印容量大多都非常小，只是用来测试打印机工作情况而已，所以遇到这种情况就需要及时更换墨盒了。此外，要注意打印机是否长时间闲置，如果长时间闲置很容易导致喷头被堵塞，从而无法正常打印。解决的办法就是及时清洗打印机喷头——许多打印机的附带软件都提供了打印机喷头的自动清洗功能，你可试试。

长期以来打印机是否能使用替代墨水是许多人争论的话题，目前市场上出现了许多品牌的国产替代墨水，如天威、格之格、耐力等，这些品牌替代墨水的色彩还原较好，打印效果也还不错，如果长期大量使用喷墨打印机的话可

率和会心一击的几率，Combat低的单位打Combat高的单位，攻击很容易Miss，一但Miss，该次攻击的伤害只有1。Combat高的单位打Combat低的，除了Miss率低外，还会比较多地出现会心一击的情况。

最好让法师拥有高Combat点数，除了保命（敌人打我容易Miss），有时还可当成战士进行肉搏。

士气的信息是在不选取任何单位，在中央面板按右键就可切换查看。你看到的应该是Combat的加成，士气的影响在个体战斗单位上只看到Combat和Speed的加成。

问： 我想再练一个瘟神死灵法师，不知道是否可行？

答： 死灵法师的话，最适合的种族自然是亡灵族了，因为有两样增加不死族能力的技能。瘟神的话，最好是练施毒者，史莱姆大师（Slimemaster）和全视之眼（All-Seeing Eye）都是不错的技能。

问： 本游戏中好像魔法不怎么实用，是这样吗？

答： 好像也不能这么说，大概是你没有练专职法师，因为非专职法师施法成功率太低，MP也太少。

问： 据说刺客注意培养的话，到最后一击必杀的成功率竟然可达到58%，再加上攻击速度加40%的武器，那简直就无法抵挡了。我想问如果遇到这种刺客要怎么防呢？是不是游戏设计得不太均衡呀？

答： 刺客技能加1点才加1%暗杀率，加上一开始的3%，所以要55级才有可能练成，而且每次升级都加暗杀，那么其它能力一定都很差，所以游戏本身平衡性不会受影响，基本上是用不太担心破坏平衡的刺客英雄。

考虑一下。不过，使用喷墨打印机制造厂家的原装墨水可保证最好的打印效果，而打印机制造厂家也多次声明由于使用非原厂墨水导致的机器故障问题将不能拥有正常的售后服务。

湖南 苏旅

读者 凡人：我的操作系统是Windows XP，播放器是**Windows Media Player**，近来不知是何原因，**不能放DVD文件**，一放就提示找不到解码器，请帮帮忙啊！

答：一般来说，这样的情况大多出现在仅安装低版本的Windows Media Player上，即低版本的视频解码软件不能播放高版本Codec制作的视频文件。你可试着安装一下最新版本的Windows Media Player 9.0的解码功能，看看能不能解决问题。还要注意你所观看的DVD文件是不是DVDRip格式（即MPEG-4格式），如果没有相应的DivX解码器，同样是不能正常播放的。此外，部分MPEG-2格式视频文件是采用不同的视频软件如Sonic Vegas、Pinnacle Studio 8等制作，其编码格式不相同，所以造成某些播放器不能执行，解决的办法是多试试其他几种媒体播放器，如超级解霸v8、WinDVD、PowerDVD等。

湖南 苏旅

读者 SamL问：我想**把录音磁带上的歌曲转到电脑里（采用MP3格式）**，请问需要什么硬件设备，使用什么软件？另外，如何比较好地消除噪声呢？

答：在硬件上，除了声卡是必备品之外，你还需要一台带有耳机插孔的磁带放音机，同时准备一条音频连接线（即两头都是那种耳机插头式样的连线），用来连接电脑声卡的Line in端口和磁带放音机的耳机插口（或Line out插口），连接时千万注意不要接错了，否则录音无效。在软件上，目前大多数新出来的录音软件都可自由选择录音保存格式如WAV、MP3、WMA等，诸如Total Recorder、Advanced MP3/WMA Recorder、Audio Record Wizard等软件都具有这种任意音频格式保存功能。

至于MP3等音频格式的降噪处理，硬件上可选择采用Dolby降噪系统、Supper ANRS降噪系统设计的设备，当然对于个人用户而言，使用方便灵活的软件降噪功能无疑也是一个较好的替代方案。一些录音软件本身具有这样的功能，能消除部分录音时产生的噪声，诸如Cool Edit Pro、Samplitude和Nero WaveEdit等软件都具有较好的采样降噪功能，虽然效果大多不是十全十美，但也很不错了。

湖南 苏旅

读者 千年孤独问：我看到现在市场上新出了不少DVD刻录机，8速刻录的都在千元以下了。我想买台DVD刻录机备份BT数据，**请问现在有没有必要买支持双层DVD刻录（DL）格式的DVD刻录机啊？**

答：目前市场上支持双层DVD刻录（DL）格式的DVD刻录机还不算很多，如索尼的DRU-700A、明基的DW830A、NEC ND-2510A等都是刚刚上市。作为刻录机厂商的一个卖点，一张DL格式的DVD刻录盘片可容纳8.5GB容量的数据资料，较普通的4.7GB DVD盘片，这无疑更加适合大量备份数据的用户。但必须看到，目前这种DL格式DVD刻录机还刚刚上市，零售价格普遍较高，一般都在2000元以上，而且DL格式的DVD盘片也不多见，最为麻烦的是，这些刻录机在刻录DL格式盘片时，速度仅能达到2.4×（包括1 Layer和2 Layer），即一张8.5GB容量的盘片，需要至少40分钟的时间才能完成刻录。而目前市场上很普遍的8× DVD刻录机，刻录一张4.7GB盘片只要七八分钟，而且这类8×DVD刻录机，包括索尼、先锋等品牌产品目前价格均在千元之下，无疑更为划算。所以就目前而言，如果不是需要备份大量资料，建议还是先使用普通的高速单层盘片DVD刻录机。当然，随着技术的发展，今后DL格式DVD刻录机性能会越来越好，价格也会越来越低的。

湖南 苏旅

《真·封神演义》问题集补充

问：玩到了在穿云关找巫师的情节，我和整个穿云关城里的人都对完话了，就是找不到巫师啊！请问那个巫师到底在哪啊？

答：你所要找的祭坛是在一开始城门口的右边上楼梯以后的一个房子的后面，路不明显，有点隐蔽。

问：在昆仑山封妖塔那里，不知问哪只妖才能上三楼呀，我完全被转晕了。

答：在说谎妖的旁边，问说谎妖，答案是他说的相反方向。

问：请问主角（刃心）几时能学到死系法术？

答：据我所知，应该没人会教主角死系法术才对，不过他的法宝阴阳镜可提升死系法术等级，其实其它法宝也可提升不同属性法术的等级。不过，法宝大多要集气时间，只用法宝练习法术等级要很有耐心才行。

问：我又被卡住了，神木村桥中过不去啊，到底应该怎么办？

答：和龙吉见过面没有？见过面了如果还不行，再去跟破庙旁的人聊聊。还是不行的话就可能是Bug，看看取档是不是有用。

问："水火同源"、"金光木生土下魂出"，有谁能告诉我这提示的地方吗？

答：水火同源指的是水火岛，入口在原始天尊附近，后者指的是土金木岛，入口在广成子所在的地方附近。

林晓： 本文标题是从一位叫王越飞读者的来信中借用来的。他还有一个副标题是“您会注意到吗？”我想我是会注意的，我的同事们也会注意到，因为这虽然是30万分之一的关注，却是我们杂志能够生存的一份基础。正是这样一份份的殷切关注，才聚合成《大众软件》单期30万的发行量。在统计读者调查表回函的日子里，我和你一样期冀着调查结果（有人立刻嚷嚷：是看看自己还能不能成为最受欢迎的小编吧……真是罗嗦，看我天马流星拳#￥%）。这段日子，读编栏目将选登部分随调查表寄来的读者来信，和大家一起探讨大软的未来。

那天与同事们一起去拆读者调查来信，诸位习惯收发E-mail的人第一次拆信拆到手软。不过，集体读信真是快乐啊。比如时不时地就会有人大叫：“天啊，他选的是J！”“太不像话了，是个女生，ABCD都有，就是没选我。”他们说的是什么？呵呵，是第16题“你最喜欢的编辑”。别看平时大家都很谦虚，可是这会子都有点上“火”了。拆开选票第一眼，就是看读者有没有选“我”，唉，这些人啊！



读罢大软的《十年——E3 2004》，不禁感慨万千。E3这一代表全球游戏领域发展方向的盛会告诉我们一个事实，游戏的商品化致应亲近我们而来，游戏的本质内涵疏远我们而去。10年前的游戏制作公司，是怀着梦想、激情、勇气来这一新生领域执著开拓着；现在的某些厂商，往往是想着利益、效率和后续的资料片，而在这一空虚的环境中凶残地争夺着仅剩的一些习惯麻木的玩家。过去的网络本质是联络人与人，现在的网络游戏往往让人在无休止的升级、PK中失去了心灵的热度；过去的单机游戏本质是放松心情，现在的单机游戏往往让人在无聊的剧情和迷宫中迷失自我。其实，做好游戏需要的不仅仅是技术和资金，更重要的是有没有一颗纯洁而火热的游戏之心！

■快评手 谢赛宁

请你快评：针对14当期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间，快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

30万分之一的关注与期盼





陕西 徐道尉

《大软》应该跟上时代的步伐，了解真正大多数人的所需，勇于进行杂志改革或创新，不要一成不变。要做真正跟得上潮流，走在流行前端的杂志，这样，才能做计算机杂志中的王者。

湖北 李玉奇

提7点建议：

1.新闻要脱俗出众，和那些网站、报纸的新闻一样就没有意思了。要有新意，要一针见血。

2.对数码产品的报道，应加大评测力度。

3.多搞一些读者参与的活动。

4.应随刊赠送一些海报、纪念品或光盘。

5.应加大对国产游戏、国内游戏小组和运营商的报道，拉动国产游戏市场。

6.对于特别的日子、特别的事件要有特别的纪念品。

7.最好定价是整数，就不要再找零了：）

河南 申睿忱

很希望《大软》能够开一个怀旧空间，对经典系列游戏中的每一款重作品评，详细比较。经典需时间来“淘洗”，多年后再回头看，一定会有新的感慨与领悟。孔子不也说过“温故而知新”嘛。

北京 王磊

我想提一个建议，技术教材连载式的文章，如原来的维修电脑，Excel，还有现在的Flash MX动画制作，可不可以一期多登一点出来，减少连载的次数，方便我们阅读收藏？我自己就是把连载的教材一期一期的剪下来，装订成本子，可是攒得越多，就会在整理方面越不方便。

网友 龙腾梭

有个小建议，在书脊上印上攻略的名字方便查找，你可以想一下在百把本书中找一个攻略的痛苦。还有，把后半部的攻略的印刷颜色改变一下吧，晚上在灯光下看攻略严重晃眼。

攻略颜色问题编辑会注意的。书脊上印攻略名字，恐怕不现实。不过每年大软的13期与24期上有半年的目录，你可以将目录页裁下来装订成册，方便查询。

读者调查 大众软件2004年度

自《传奇世界》面世以来，不知不觉一年即将过去。《传奇世界》从初始的稚嫩幼苗茁壮成长，成为国产网络游戏中的佼佼者。在这个2004年的盛夏7月，《传奇世界》迎来了宏大的版本更新——铁血魔城让传奇的世界天翻地覆，让玩家杀魔兽杀得痛快淋漓！

传奇世界周年庆 金牌帐号随刊送

《传奇世界》1.7版“铁血魔城”将包括以下重大的升级内容：

新攻城战——人兽攻城战，怪物守城，人类攻打，搏杀无处不在，血战铁血魔城；

新魔兽军团——强力魔兽军团，多达30种的魔兽战士，对人类的世界发起强力的挑战；

新魔城地图——巨大铁血魔城地图，游戏地图错综复杂，诡异离奇；

新顶级技能——21种各职业顶级技能，对抗魔兽，人类再添强大光明之力！

兑换金牌帐号认证码：dzrj0002362

密码：81437006

（本次金牌帐号限量10 000个，先注册者先得）

金牌帐号简介：

玩家凭借本刊物附赠的认证码，到传奇世界官方网站www.woool.com凭借该认证码即可进入指定页面注册传奇世界金牌帐号，该帐号只要练到一定的级别就可以到游戏NPC处去领取相应的奖品。

金牌帐号注册及领奖流程：

1.玩家凭借认证码到领奖页面：http://61.152.97.120/51/index.htm（点击传世首页盛大网游金奖嘉年华的链接即可进入）领奖处领奖，点击传世金牌奖即可进入认证页面，输入认证码。

2.通过验证后即可进入帐号注册页面，选择区服（可以选择除内测区外的任意一个服务器）注册领奖游戏角色。（领奖游戏角色特指玩家在指定服务器创建并第一次用来领取奖品的游戏角色，之后的奖品将默认由该游戏角色领取）

3.注册的领奖游戏角色到一定的级别就可到游戏的NPC（王城老兵和土城老兵）处去领取相应的奖品。

奖品设置为：

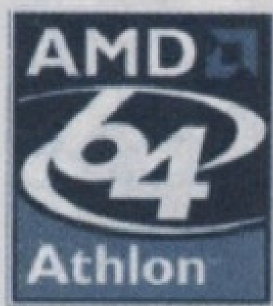
等级	奖品
8级	红包1个
15级	马牌（有马）1个
28级	思诺项链、幽冥项链、魔魂手镯、绿色项链、三眼护腕、恶魔铃随机一样
35级	技能书《召唤神兽》、《冰咆哮》、《五雷轰》、《雷霆剑》、《烈火剑法》随机一本
40级	随机获得三套装任意一件或金鹏宝甲一件

10期《不谈虚拟，我们看实际》有奖问答获奖名单

河北 高子颖	福建 张以勒	浙江 朱骏晨	山东 肖 明
河南 张 柯	广东 崔云峰	浙江 高铁君	山东 张 亮
北京 张鲁晋	广东 李钟平	四川 赵 娜	广东 赵 峥
广东 何文达	贵州 何仕浪	江苏 潘 辉	辽宁 孙俊杰
河南 何 博	辽宁 徐 凤	广东 吕佐杰	北京 施 丽
广东 宋雅娟	四川 高 兴	贵州 李 婷	上海 张 宇
宁夏 宋茂荫	山东 魏 洁	浙江 蒋 芳	四川 方 夏
云南 张 涛	黑龙江 赵 胤		



看过来，有人中奖了，是你吗？看来“波利抱枕”的魅力真是十足，在第10期《不谈虚拟，我们看实际》RO篇的有奖问答推出后，有很多读者写信过来，回答问题的同时也表达了想要波利抱枕的强烈愿望。小编在整理中奖者名单的时候，一面心里暗自恭喜获奖者，一面为未获奖者感到惋惜，不过更郁闷的是眼看着30个可爱的波利抱枕就要送出门去，自己却一个也剩不下——为什么小编自己不能参加有奖问答呢？不公平！



"AMD速龙64"杯《反恐精英——零点行动》四格漫画大赛

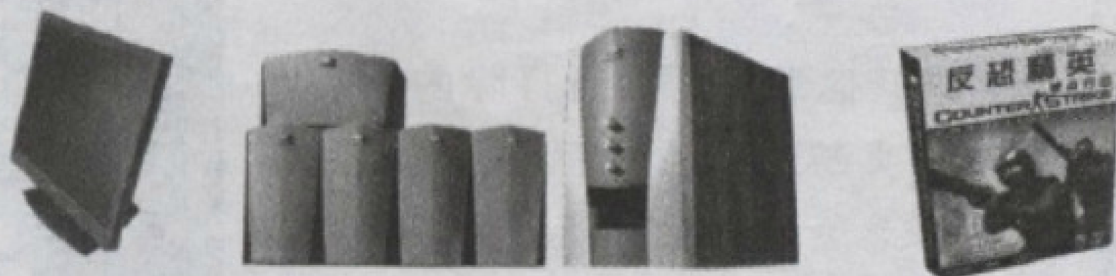


主办单位：奥美电子（武汉）有限公司、大众软件
赞助单位：AMD公司
活动日期：2004年8月1日～12月1日

爆头，大狙，闪光雷……在复杂的地图上潜行，在队友的配合下剿匪……CS，射击爱好者永远的话题。现在，你可以拿起画笔，将CS中有趣的故事画下来，不仅可以和同好分享你的感受，还有机会赢取包括液晶显示器在内的大奖！还在等什么呢，赶快行动吧。"AMD速龙64"杯《反恐精英——零点行动》四格漫画大赛在等着你。

活动奖项以及奖品设置：

一等奖：1名　奖品：飞利浦显示器170S
二等奖：2名　奖品：AMD1800cpu+轻骑兵X620
三等奖：3名　奖品：轻骑兵X620
鼓励奖：20名　奖品：《反恐精英》游戏1套



参赛作品要求：

1. 主题为《反恐精英——零点行动》，作品为4格漫画。风格不限，但作品人物必须为零点行动人物形象。
2. 参赛作品必须保证原创，且在参赛之前没有在其他任何媒体发表（含网络）。如有发现剽窃、抄袭及非首发等情况，一律取消比赛资格。
3. 参赛作品必须内容健康，黑白、彩色不限。电子文件请使用.jpg格式，分辨率不小于200dpi，大小不超过100k。
4. 邮寄画稿以A4纸为宜（21cmx30cm），笔迹清晰。
5. 请在作品中或另附说明，写明作品标题、作者姓名、作者地址以及详细联系方式。

作品邮寄地址：

北京和平门邮局3056信箱《大众软件》"《零点行动》四格漫画大赛"活动组收。邮编100051。

E-mail：linxiao@popsoft.com.cn。邮件主题请注明"《零点行动》四格漫画大赛"作品。

参赛作品将由《大众软件》和奥美电子组织专家进行评选，优秀作品将刊登在《大众软件》杂志"读编栏目"中。

主办方对本次活动有最终解释权。

幻想在笔下诞生



——《风色幻想III》游戏人物填色活动总结

果然"风色幻想"系列游戏深受广大玩家的喜爱。填色活动收到了天南海北的作品200余幅。这其中，有裁下杂志页码填色的"规范派"，也有不想破坏杂志整体的"复印派"，更有"创意派"将填图扫描放大以后计算机上色打印。这"创意派"中犹属57岁的河北读者陈晓平不仅打印得规范漂亮，颜色也用得别具一格。最令小编我瞠目结舌的是宁夏17岁的蒋萍，用整张纸生生临摹了一张填图寄过来。那一大卷图放在桌子上，只能用一个酷字来形容！至于上色的方法，更是五花八门，由于比赛没有明确限制，所以画面上用油彩的，彩色铅笔的，水彩、水粉的都有，甚至连指甲油都充当了填色颜料。人的创造力真是无穷无尽，令小林我甘拜下风。连我们美术总监与寰宇的美工策划等一干评委都啧啧赞叹。不过，也有一些试图混水摸鱼的人，根本就是将空白的填色图直接写上名字寄过来，这种填色作业一概不合格。呵呵。不看清楚活动说明就来参加，白白浪费了邮票多可惜啊。由弘煜公司制作的《风色幻想III——罪与罚的镇魂歌》，海报上的人物填色和你填的是一样吗？

获奖名单

特等奖：奖品为现金1000元
上海 陈远

一等奖：奖品为现金300元
宁夏 蒋萍
河北 陈晓平

二等奖：奖品为现金100元
福建 肖磊
上海 冯亦杰
山东 申伟

三等奖：奖品为《风色幻想III》游戏
安徽 沈洁葳
安徽 金羽
内蒙古 吴浩
广西 吴建科
辽宁 袁德崴

编者按：其实苍茫写小说已经很久了，《大众软件》5周年的红皮书上就有他的小说。他除了做好本职工作，写CS战报，或者攻略评论什么的，最大的爱好就是足球和写作。“游戏剧场”曾发表过他的小说《挣扎》。最近他的小说写得少了，于是苍茫的QQ头像时常在我的电脑屏幕上闪，做文学青年痛苦状：“我要写小说啊，我要写小说！”我赶紧鼓励：“写吧写吧，如果你比其他人写得好，我就用你的。”终于，在闷热的一个星期五下午，他将这篇《追逐黎明》发到了我的信箱里。

小说的确不坏，在写CS的小说里有竞争力。不过小说有点长，需要连载4～5期。大家要有一点耐心。对这篇小说有什么意见和感受，请及时告诉我，谢谢！本篇小说中多处涉及到粤语，文中括号内为普通话注释。

另外，“游戏剧场”精华本将在本月月底上市，敬请期待。

追逐黎明

■广西 苍茫

（一）



这是一个发生在CS 1.1～1.3时代的故事，也是一个为大多数CS玩家所撰写的故事。

夜

周六夜晚。

“明明，早点休息吧，明天还要早起呢。”妈妈在门外说。

方术明答应了一声，在控制台里打出了“quit”命令。计算机重新切换到视窗模式下，桌面的背景已经换成了Windows 98的蓝天白云界面，不再是那熟悉的大威力反器材狙击步枪AWP在9倍尺狙击镜下瞄准恐怖分子头颅的著名图片。QQ还没有关，好友栏中，一个色彩鲜明的头像跃然在目。

“大哥，我要睡觉了。明天下午要赶火车去学校注册报到。”方术明给那个头像发送文字信息。

“好好干吧，学校是一片新的天地。在那里4年或6年的经历能为你带来今后你想要的生活。”头像在跳动。

“大哥，我还有一个要求……把你的个人说明给我好吗……我也想在我的个人说明栏写下与你一样的文字。”方术明有点忐忑，但还是鼓起勇气“说”了出来。

“当然可以。可是，你能做到吗？”头像好一会才发话。

“你对我说过的：说过的话，就要去做。不管怎样做，都要尽力，要对得起自己的良心。”方术明心情有些激动。

“不错。你记得就好。那么我的个人说明，你拿去用吧。”头像跳跃得特别显眼。

“谢谢大哥！”方术明高兴极了。

“祝你一切好，保重身体，爱惜自己。”头像还像往常一样，发完这句话以后，就变成了下线或者隐身所固有的灰白色。

方术明打开了“大哥”的个人说明并把它复制下来，然后心满意足地关机爬上床。

窗外的夜空，显出沉沉的蓝黑色，外面隐约还能听到几声悦耳的虫鸣。炎热的夏夜充满了旺盛的活力。方术明看看自己的手指，又看看夜色，一个念头不可遏止地跳了出来：“有多少个周末没有这样好好连续地正常休息过了？”

是的，周末正常的睡眠，对于方术明而言似乎是极为陌生的，也可以说是一种奢望。在一年前的他看来，周五和周六从黑夜到黎明的过程，不是那种无意识中的仿佛一瞬间，而是一种痛苦并快乐的煎熬。过去，在那特定的几天里，黎明到来的时候，他却要进入睡眠状态，然后在黑夜来临前再度醒来。而现在，他即将开始追逐一种正常的黎明——一种他同样要为之奋斗的黎明。

黎明没有多远了，就在那无意识的一瞬间。

前面是哪方

2000年暑假，广州海蔷薇网吧。

耳机里一声沉闷的枪响过后，方术明面前的显示器屏幕上，又多了一具向后仰翻倒地的尸体。鲜血溅了一地，那些由色块构成的血迹贴图看上去有些呆板和生硬。

方术明没有多想，跟随着无数身穿防暴警服、头戴防毒面具或防暴头套的特警战友们蜂拥般向通道另一侧的木门出口跑去。这条路，他们跑过了不知道多少次。木门外照例会见到抱头鼠窜的恐怖分子。他们或无力地顽抗，或仓皇地逃命，试图在人数众多的特警面前消失——但这几乎不可能。杀红了眼的特警们不会吝惜枪里的子弹，尽管这些子弹中有相当部分会歪歪斜斜地射到敌人周围的墙上、地上，更有不知飞向何方去的，但在如此近距离而且密密麻麻的弹雨面前，没有哪个人能够全身而退。即使是流弹，也能瞬间致人死命。

这就是名叫"Counter-Striker"（简称CS）的第一人称视角射击游戏中。该游戏脱胎于著名的游戏《半条命》，是《半条命》的MOD版本。简单地说，玩家可以自由选择扮演反恐怖特警（CT）或恐怖分子（T），在拯救人质、排除炸弹、护送重要人物等3类任务地图里进行对战。而就是这样一个MOD版游戏，竟然得到了玩家近乎狂热的追捧，迅速流行起来，受到空前广泛的欢迎——特别是在网吧林立、幅员辽阔的中国。

网吧里的玩家们都吆喝起来。吆喝分两种：欢呼或怒骂。欢呼声当然是CT们发出的，因为他们清剿了所有的T——在中国，游戏里的双方分别有着很富有特色且非常戏谑的俗称，那就是"公安"和"匪徒"。当然了，在这块神州大地上数不清的玩家们大多有着一种近乎顽固的偏执，即对一张著名的地图情有独钟。这一点很奇怪地区别于游戏玩家们喜欢新鲜和神秘的特性。

de_dust2，已经成为乐土。这是特指一部分区域里特定成分玩家赋予它的特殊感情。

网吧里不乏32人的乱战服务器，在每天的大部分时间里，这块遍布着黄色的土地都要被鲜血浸透无数次，每个CS玩家都在里面体会过反反复复的生与死。

方术明也不例外，因为他对这个游戏有特别的心得体验。与其说是心得，不如说是天赋。当其他战友还在使用MP5、TMP等冲锋枪的时候，他已经开始用AK、M4、AUG等突击步枪；玩家们普遍喜欢用沙漠鹰手枪，他用得也不差，而且他更喜欢用CT的制式装备USP；当大家惊讶于大威力狙击步枪AWP的恐怖伤害力，开始竞相追逐，成为一座座固定"炮台"时，方术明已经飞跳着出现在"炮台"的视野里，并在空中打开了狙击镜——"炮台"反应稍慢，立马成为枪下的游魂。5个月下来，他凭借每天在公众服务器里的出生入死经历，练就了一身本事——那可是枪口上舔血，摸爬滚打熬出来的。

海蔷薇网吧的玩家渐渐知道了"F16"这个ID。方术明无论在哪个服务器玩，里面的人要么万众一心地和他一起当CT，潇洒地去剿匪；要么就是使出各种办法，避免过早被他打死或合力先把他干掉。然而后者几乎行不通。不要忘了，方术明身边也还有15个CT，他们手里的枪即使不准，无差别乱射时打出的流弹也不是软绵绵的乒乓球。

早上10点的时候，方术明刚坐下来7分多钟，就已击毙了11名敌人，自己还没有死过一回。而且此时他没有购买AWP——对方太弱，除了几个"蹲点佬"外，在CT潮水般的攻势面前几乎不堪一击。

"蹲点"的意思就是在游戏的地图里找个相对安全的角落，躲藏起来，随时准备偷袭经过这些角落而没有任何思想准备的敌人。在国外叫Camper，在国内形容词就多了，五花八门什么都有。"蹲点"后面加个"佬"字，是广东玩家对他们的尊称。这些蹲点佬在乱战服务器里的这种一贯做法，很容易因为浪费时间和胆小如鼠招致他人的唾骂。在被打死之后，很多人会在他们的尸体上做出侮辱性的动作。诸如开枪猛扫尸体，是为"鞭尸"；或者喷张自制的标志性图案在上面，以示各种想象得到的"关怀"。

这些在方术明面前也形不成什么威胁。T只有溃退，一如既往地溃退。几个回合后，T经济上有了起色，能购买AWP了，于是"炮台"多了起来。耳机里低质量的"炮声"不绝于耳，CT寒鸦赴水般被击毙。方术明因为在通道内和众多自家兄弟挤来拥去，一不小心被一颗AWP子弹射中头颅，立刻横着看了世界。这是他今天第一次被"打死"。

"敢打死我？嫌命长了？"方术明无名火起。他在海蔷薇打了5个月的CS，自从"艺成天下行"之后，还没哪个人能在这间网吧和他平起平坐。当他无师自通，练就独当一面的"跳狙"绝技之后，更是只有他打别人，没有别人敢打他的份。其他玩家看着他在自己的视野里蹦来跳去，可偏就是打不死他，只能干着急，空怨怼，然后默默忍受这口"鸟气"。现在方术明开始当真了，这意味着服务器里的其他玩家即将开始经历一场暴风雨般的洗礼：匪徒们要无奈地死在他的枪口下，而公安们则要做好来不及杀死人、成绩不能快速提高的准备。

方术明购买了AWP，甫一开局，就在dust2的炸弹点B的进口处敲掉了一个不安定分子。对方只见到他跳出来，然后就心有不甘地死去。

"F16用狙了！"不少匪徒们从交火记录中得知了这位可怜虫的死讯，开始奔走相告。方术明只是在心里冷笑了一声。等着吧，还有你们好看的呢。

dust2是一幅攻防比较平衡的地图。CT出生的基地是一个地势低洼的坑洞，位于炸弹点A所在的平台下方。基地右方不远处是炸弹点B，有一扇半开的木门以及墙上一个可猫腰蹲着移动通过、以供进出的小洞。A点平台前方是一条笔直的大通道，通道尽头有一个低洼的坑道。T出生的基地位于地势较高的区域，可通过光照不足、地形狭窄的黑暗通道前往B点，也可通过中路大斜坡尽头的木门来到CT基地外围。出了这扇通称的"中门"，匪徒可选择直接前往B点或经CT基地前往A点。中路大斜坡边上有一狭长的通道，可直接来到A点所在的平台上。而匪徒进出A点大通道的唯一途径是T基地右方的木门通道，出了这扇"A

门”后不远，就是A点平台大通道。

方术明大大咧咧地扛着AWP，等在B点的小平台上，但没有人敢再走过来。部分零星的T尝试着突破中门，却被门外三四座“炮台”吹得灰飞烟灭。而A点木门按照惯例，被蜂拥着想冲进去剿匪的CT们堵得严严实实。方术明悄悄地摸进了黑通道，确定所有阴暗角落没有蹲点的黑枪之后，向T的入口通道外面扔了一颗闪光弹进行火力引诱，于是几乎同时炸开了两声狙击枪响。

“两个狙击手就好办多了。”方术明心里暗喜。T入口通道外地势简单，只有一处高台和一处斜坡。于是他猛地蹦了出去，在空中打开AWP的狙击镜，进入了瞄准状态。镜里看得真切，高台上没有人冒头，敌人必在斜坡处无疑！方术明快速移动鼠标，果然，斜坡上出现了一高一低两个狙击手。高的是站立着的，而低的是蹲着的。方术明来不及多想，抢先瞄准了蹲着的目标。枪声响过，蹲着的家伙立马报销了；站着的家伙也没有出乎他的意料，被同伙的死猛地吓了一跳，慌忙收枪向T基地鼠窜。此时方术明的战友们已然突破A门要冲，攻陷了T基地，在方术明枪口下幸存的T狙击手立刻变成了筛子。

“哈哈！”方术明得意地笑起来。旁边的玩家议论纷纷，有些人以敬佩的目光看着他，有些人在窃窃私语，以表示对他的赞叹。

没过多久，方术明已经“杀”了80多人，自己只“死”了24次。CT第二名所“杀”人数和他相差有30人之多。T的成绩则一塌糊涂，虽然围攻“打死”过方术明几回，但无奈公安们前仆后继，攻势异常凶悍。

下午13时，网吧的好友阿星给方术明端上一碗沙河粉，方术明才把停在键盘和鼠标上的手抬了起来，开始吃东西。阿星按了方术明身前键盘上的“Tab”键，显示器上便出现两个惊人的数字：247：67。阿星对方术明说：“哇，247：67！了不得啊，F16果然好身手喔！”

方术明咧嘴笑笑，咽下一口米粉，开口道：“湿湿碎（小意思）啦，我还未尽全力呢。响呢度（在这里）要打到头名实在太简单，哈哈！”两人旁若无人地高声谈笑，周围的玩家纷纷皱起了眉头。CS玩家们多半不太敢吭声，因为谈笑的主角之一，正是在服务器里把他们打得郁闷不已的凶神。很多人甚至在暗暗祈祷上天保佑这个“杀人王”吃东西的过程长一点，让自己可以在“没有压迫的年代里幸福得久一些”。毕竟谁都不愿自己在短暂的享受时光里，可以寻求的快乐被别人无情地剥夺。

方术明和阿星还是在自己的谈笑声里听到了非常不和谐的“音符”——阿星还不觉得什么，他只是这个网吧的网管，每天做该做的事情，领一份还可以的薪水，然后在相对空闲的时间里和朋友或者客人们聊聊天，说说笑。他没有责任也没有义务去指责客人们的态度是正确还是错误，毕竟他能领到多少钱，全靠这帮每天泡在网吧的“上帝们。

方术明则不同。在他的眼里，既然他在这个网吧称霸，那么任何对他CS技战术的评论，他都是十分在意的——特别是不那么友善或者带有攻击性的言论。



一句话，从海蔷薇网吧的西座发出来，充满了厌倦和说不清的意味深长。西座是休闲区，那里的玩家并不玩CS，很多人边听音乐边上网聊天，或者看看电影和网站，都是纯粹的消闲。那边人人头戴耳机的安静，和南座这边间或从劣质音箱里传出的枪声、爆炸声形成了鲜明的对比。

“就这点本事啊……呵呵……”

说话的人被隔断遮住了，看不见是谁。声音很清楚，看来离方术明不远，否则也不会这么容易就刺伤了他的自尊。夏天炎热，人的血液循环加快，于是变得神经敏感而且性格上容易冲动、好斗，看来一点不假。

“没本事的，当然只能上QQ聊聊天，去联众打打牌了。而且最无良的表现就是爱对别人乱嚼舌头。”方术明的嘴巴即使在吃东西的时候也不闲着，特别是回击针对自己的人。他没有考虑过这句话会激怒西座的所有玩家——真人PK从来没有在海蔷薇网吧上演过，估计今天就要来上一回了。

架是打不成的，有些矛盾还是可以通过其他方式解决。一个尖锐的男声响起了：“你有几斤几两啊？不知天高地厚。就这点能量，也好意思在这里乱喊？笑死人了，衣家（现在）是白日（白天）啊，唔好乱甘发梦得唔得（别做梦好不好）？”阿星的脸色这时变了，他记起了曾经遇到过的几个人，于是扯扯方术明，让他克制一点，但已经晚了。

方术明猛地站起，把塑料饭盒连同筷子一起用力扔进身边的垃圾桶，大声嚷起来：“不服单挑啊！敢不敢？”他的脸上挂满了愤怒和轻蔑，这些表情都是建立在这个网吧里玩CS的人一对一还没有谁能打赢过他的基础上。现在有人公然挑战他的尊严，他怎能不生气？此时的方术明已经忘记了，事情的起因在于他和阿星肆无忌惮的不礼貌行为，而不是有人吃饱了撑的，故意找茬。由于他的嗓门，很多人愕然抬头，都向他望去。

西座那边有几个人“轰”地一下笑开了。

“胡八，他话（说）同你单挑喔。”

“真是搞笑啊……CS是单挑游戏？”

“后生仔还年轻，听得巨（由得他）咯，哈哈。”

一个人从座位上站了起来，方术明才得以目睹其貌。这人的身材不算高，在168cm～170cm之间。一张微圆的脸，因为颧骨的凸立而显得被拉长了。眼睛细细的，眯成一条缝；身形很瘦，穿着一件洗得发白的天蓝色纯棉布衬衫，在不远处看着自己。浓密的眉毛和黄黄的脸形成了鲜明对比，现在这张脸上笼罩着一层青气，使人第一时间就想起“面罩寒霜”这个词。方术明心里猛地打了个突，盛怒也减淡了几分。

青气没一会就消退了，之后的脸还原为平凡。那是一种几近猥琐的平凡，让人感觉他生活在这个社会的最底层。而平凡中又满渗着风霜，仿佛他正在承受一种本不属于他的过度重压。青年只是看了看方术明，又坐到了自己的位置上。（未完待续）

火龙7.1声道专业外置声卡

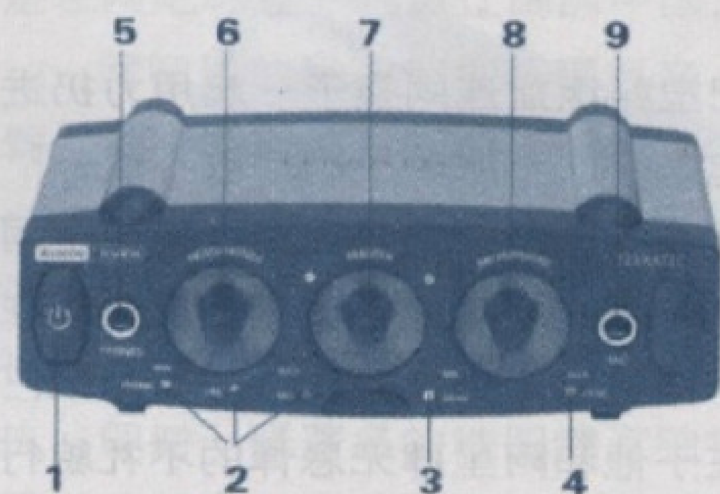
Aureon 7.1 FireWire

你家的音箱很多吗？德国坦克怕你把它们当垃圾扔了，及时地推出了一个7.1声道的专业外置式声卡，这样你就没有理由再嫌音箱喇叭多了吧。

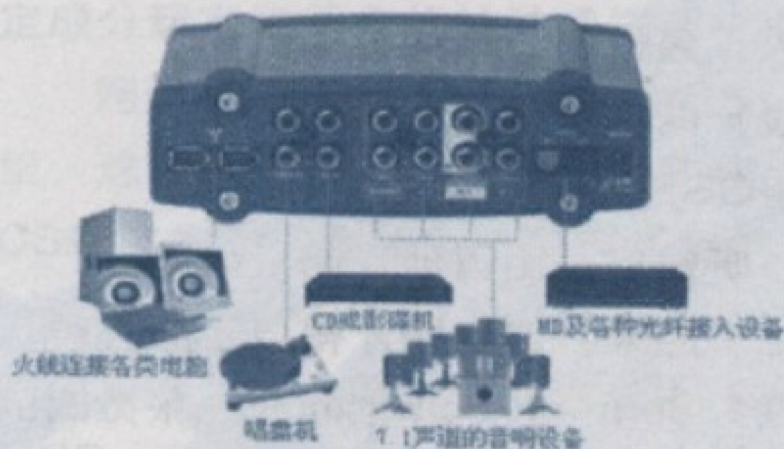
在已被广大音乐制作人深爱的DMX6 Fire 24/96基础上，德国坦克公司在今年面向中国市场推出了7.1声道的专业外置声卡Aureon 7.1 FireWire（火龙7.1）。由中音公司作为其中国地区代理。它突出的便携性加上冷酷的外观肯定会让你关注的。火龙7.1是目前国际专业音频市场上价格最低的火线音频接口产品，它突出的优势在于安装和使用十分简便，只需用一根火线电缆与电脑连接就可以使用了。其采样频率也达到了最高的192kHz，24bit的量化精度使通过它处理的声音具有足够丰满的动态范围。

下面是它的控制面板的各功能插口和旋钮

1. 开关，可关闭所有照明及功能。
2. 本LED显示外部信号来源。
3. 本LED在输出被静音时会亮起。
4. 本LED协助控制麦克风输入录音电平。
5. 模拟耳机输出（6.3mm立体声接口）。
6. 耳机输出音量控制（模拟电位器）。
7. 主音量的音量控制。
8. 麦克风前级扩大器控制（模拟电位器）。
9. 麦克风输入（6.3mm立体声接口）。



上图是这款声卡的前面板各功能介绍。



这款火龙外置声卡是一款火线接口产品，大家可看到背部接口相当丰富，左侧有两个FireWire火线接口，可连接普通PC和Mac电脑。镀金接口部分提供Line输入和唱盘（Phono）输入，并且支持从Stereo到7.1声道的音箱设备，在右侧这款声卡还提供了数字输入/输出接口，并且在每个接口的附近都有详细的功能标注，不用通过说明书也可轻松进行安装。

测试总结

如果说"火龙"是一块非常专业的声卡，那是不太负责任的说法。毕竟它的音频接口还不算太齐全，支持的电噪声还不能做到绝对的0，支持的音频驱动相对少了些，但它在便携方面和价格方面已做得非常不错了。它多声道的输出、多通道的支持让你无论是一个普通用户（或许你只对影音播放、游戏音效有要求），还是在准专业的音乐制作中，它都能满足你的要求了。



德国坦克的产品是针对准专业和专业级用户所设计的。此次TerraTec推出的这两款新品为那些对音质有高要求的用户带来了不小的惊喜。利用它随时随地地放纵你的情感，把握你的灵感，发挥你的音乐天赋，用一个个音符展现你每刻的心情吧！

包装盒内所包含的产品如下：

*1个Aureon 7.1 FireWire——火龙7.1声卡
*1个专用电源供应器（在你使用4针插口时使用）
*1个皮套（让你随身携带更为方便）
*1条FireWire线，两端均为6pin接口
*1个FireWire转接器，6pin转4pin
*2个6.3mm转3.5mm立体转接器
*1个RCA接地转接器
*1个遥控器（含电池）
*1张驱动程序CD
*1本手册
*1张客户服务卡
*1张具有序号的注册卡

附：德国坦克Aureon 7.1 FireWire技术规格如下：

*24bits/96kHz带硬件增益调节的专业话筒输入接口，带峰值指示的LED
*2个模拟输入接口24bits/96kHz
*8个模拟输出接口24bits/192kHz
*phono唱盘机输入接口24bits/96kHz（RIAA——美国录音协会标准）
*24bit/192kHz标准的耳机监听接口（音量硬件调节）



*总输出Master设计了硬件旋钮控制音量
*1对立体声数字输入接口（光缆）24bit/96kHz
*1对立体声数字输出接口（光缆）24bit/96kHz
*火线接口，适合普通的PC电脑和苹果电脑
*支持热插拔
*支持遥控功能
*驱动程序支持Windows XP和ASIO 2.0

LAND OF MIGHT AND MAGIC 信仰 入门谈

《信仰》是天晴的一款欧美魔幻风格的游戏，其画面亮丽、音乐清新，吸引了许多玩家。

作为一个新人，我并没有什么独到的经验可与大家分享，但我想有更多的新鲜感要分享才可产生快乐，所以在这里说说我是如何在游戏《信仰》里做一个新人的。

首先我选了力量型的战士，原因是我比较懒，反正死了也无所谓，只是掉点钱和经验，对于新人来说，这一点东西实在不算什么。

我出生之后开始在城里找提供新手任务的NPC，绿点点代表的就是NPC，其实我感觉每款游戏为了体现对玩家的关心，一定会在新手区设一个导游一样的NPC，果然我找到了，就在出生点最近的地方有一个士兵，他跟我说话了。虽然我没听清说了什么，但我还是心情愉快地走出城去，看了一下帮助，知道了大体的按键在哪里，怎么用。好了，我去杀个怪看看。

哈，我感觉自己拳击的样子很帅，努力地打死一个怪，哇，还有钱啊，虽然只有2元，但这对我来说可是第一笔收入。打食尸兽并不危险，只是感觉这些小怪有点穷，老不掉钱，我什么时候才能告别“空手道”啊。

这时我看见身边有一个人在怪物的尸体边上磨刀，我也试了试，原来可以这样得到东西啊，卖了肉就有钱了，也到4级了。4级可以去砍牛了，虽然这些牛皮粗肉厚，但我看见自己经验的小白格子一格格飞长。哈，又升级了，力量加了好多呢，杀只吼狼看看，反正我早就看它们不顺眼了。呀，怎么呼呼下血呢，我知道了，原来我的血太少了，才60多。

赚点钱回去买装备吧，这下好像可以戴项链了。不过打怪下血还是好快，于是我又去买了些血，开始我是一个个点的，后来才知道可通过左键连点来连续买药，早说啊，害我还试了Shift、Ctrl、Alt等好多键呢。

死了以后，复活回城。城里好像有个人叫生命祭司，可以加血加魔，好像还是免费的哦。反正我把钱都存起来的时候，她也帮我加血。

再打怪时感觉也不是很快，但自从知道了从怪物尸体上割肉以后，对赚钱有了一点信心了，拼命砍，心想，



我什么时候才可砍吼狼啊，它们的肉一定值钱。

为了这个目标，我努力地割肉，到6级买了鞋子，到7级买了戒指和衣服，终于到8级了，我可以拿大刀了，不用拿个小刀像打劫一样。好像听说可学技能，呵呵，我找了好久，才看见卖药的地方有书卖，倒也不贵，我很快就学会了一个叫专注的技能。学了技能以后，我的魔力便出现了，原来一直都是空的，我还以为我天生就是用耐力来打怪的呢。



好了，8级之后，可出来杀吼狼了，我跑到打吼狼的地方。请注意我是跑的，我忘记告诉大家，在物品快捷栏的边上有两条腿的模样，那就是跑和走的切换。反正跑也不太费耐力，不过看上去跑太快了，眼睛看得有点累。

我跑到那里，意外地发现我原来可打蛮力猪了，穿上装备以后，打蛮力猪也不怎么下血，而加了专注以后，我砍猪倒是刀刀命中。当然有一点我不明白了，是不是猪身上没有肉还是带了骑士之风以后不能割肉了。总之我没能割下过猪肉，而且猪的钱不多。

打猪升到9级，9级时我发现升级的样子变了，好像原来是一道蓝光，现在是一道火光，可能是为了表彰我的努力吧，呵呵。

虽然到目前我还只有9级，但我感觉自己对接下去的练级比较有信心，好像只要打白怪，经验就不会少。另外说明的一点是，我还没有和人组过队，因为游戏里组队的好像都是以团的名义的，或者是带MM，我有点后悔为什么当初没有练个人妖……好了废话少说，我会继续写接下来的经验总结，希望大家多多关照哦。

Tt火山9A 炫光之身

——打造散热器中的经典

近日，全球领先的计算机整体散热解决方案供应商Thermaltake（Tt）推出了火山9A散热器，这是一款专门针对中高端市场的产品，支持AMD Athlon XP 3200+ CPU的高效能散热器，是目前市场上少有的炫光风扇之一。

火山9A采用的是市场主流的滚珠轴承风扇，在工作状态下噪声仅有26dB，称得上是一款不错的静音风扇。滚珠轴承与其他轴承相比造价更高，制造工艺更优秀，可更为有效地延长风扇寿命。火山9A在风扇的4个角上分别有4个发光元件，并且在其中的一个角放置了一个炫丽的LED灯，接通后，通过光的反射、折射，美妙的颜色便应运而生。Thermaltake的这一款炫光风扇为那些喜爱透明机箱的朋友们赚足了面子。

当然，散热器不仅要有绚丽的外观，散热性能更是重要。Thermaltake在散热片的制作上下足工夫。火山9A的底部采用了超大面积紫铜材料嵌入，加快对热量的吸收。23片铝质散热鳍片高度与厚度比相当大，单鳍片的平均厚度仅为0.8mm左右，这样一来，在散热片均匀分布的鳍片间，彼此均有足够的空间来进行空气对流，极大地减少了流阻，从而达到更高的散热要求。

最后来谈谈火山9A风扇采用的扣具。其三孔扣具设计，安装后能更紧密与CPU相接，不会出现虚扣的情况，使CPU被紧密地保护起来。此款火山9A的市场价格是95元。

整体来说，火山9A无论是在散热性能、风扇噪声和外观设计，在目前市场上的同类产品中都非常突出，尤其是其炫光的特色更是引导了散热市场的新潮流。

Thermaltake一直致力于PC周边散热设备的开发。作为Intel和AMD的常年合作伙伴，Thermaltake这种崭新的设计与高品质的产品，以及其卓越的整体散热解决方案将使它在未来散热市场上立于不败之地。

产品介绍——火山9A



炫光风扇
适用于AMD Athlon XP 3200+ CPU
散热器尺寸：80mm × 80mm × 77.3mm
风扇尺寸：80mm × 80mm × 25mm
风扇：滚珠轴承风扇
风扇转速：2400 ± 10%rpm
最大风量：38.4CFM
内置LED炫光灯
底部嵌铜
噪声：26分贝
寿命：40 000小时

公司介绍

作为世界知名的散热器制造商，Thermaltake一直致力于提供PC系统以及周边设备的整体散热解决方案，其产品线涵盖，CPU散热器，硬盘散热器，内存散热器，显卡散热器，机箱，电源等，不断丰富的产品线日益满足广大用户的需求。凭借其卓越的品质，Tt曾先后多次获得Intel、AMD等国际知名厂商的官方认证，长久以来响誉业界。正是如此，在全球零售市场中，Tt的散热产品畅销全球。Tt更加专注于零售市场，在不断提升产品品质的同时，也在积极扩展与用户进行交流的广阔空间。

新华海电脑与新华科技

联手推动全球首个基于Debian的商业化中文Linux操作系统

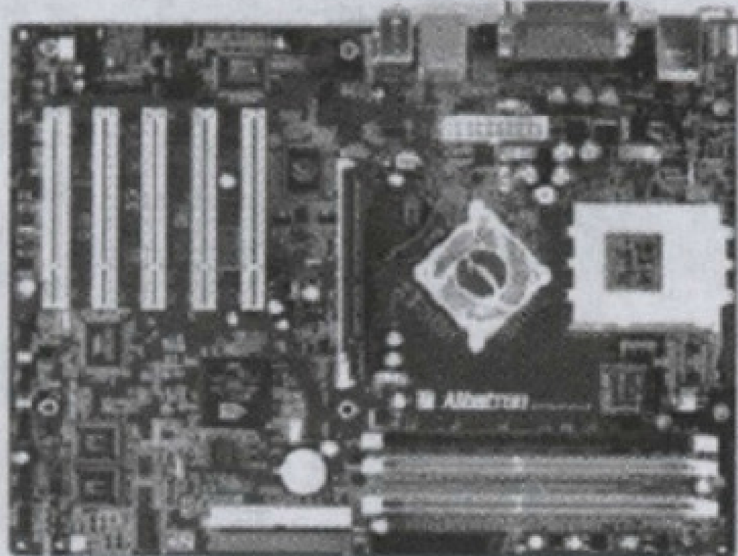
作为华东地区领先品牌的新华海电脑与新华科技系统软件有限公司(SWHSS)于6月17日下午在南京国际会议中心隆重举行合作签约仪式，正式签署《全面预装新华Linux合作协议》。根据此次合作协议，新华海电脑将在家用计算机、商用计算机、笔记本等几大系列产品中全面预装新华Linux中文操作系统，并合作推出适合于政府、教育以及行业用户的整体解决方案。与此同时，由新华科技系统软件有限公司开发推出的全球首个基于Debian的商业化中文Linux操作系统OEM版本——华镭系统桌面OEM版本也已正式发布，并通过此次与新华海电脑的签约一举进入实际应用推广阶段。

新华科技系统软件有限公司是著名跨国科技企业新华科技集团和江苏省政府共同投资成立的高科技企业。作为中国最早的Linux产业发展商之一，SWHSS致力于用专业精英的品质和开源合作的精神推动中国信息化事业发展。截至目前，SWHSS已具有从桌面系统、服务器系统到嵌入式Linux的全部技术系列和产品系列，而SWHSS本身也已成为中国Linux最具代表的企业，也是目前中国Linux系列国家标准的主要制定者，全面参与国家Linux公共开发平台的建设。其推出的新华Linux桌面操作系统3.0是江苏省第一款计算机中文桌面操作系统，也是亚洲首个获得国际Linux LSB认证的产品。本次发布的华镭系统桌面OEM版是新华科技开发的新一代基于Linux内核的操作系统，它采用最新的Linux稳定版2.6内核，是世界上第一个基于Debian的商业化中文Linux操作系 ，全新桌面环境GNOME 2.6，具备良好的人机交互界面，同时提供丰富的应用软件，轻松实现用户从Windows向Linux的平滑过渡。

新华海电脑是华东地区知名的品牌电脑，产销量曾在该地区占据第一，如今仍然凭借优异的性能、合理的价格、可靠的质量、到位的服务受到各级政府机关、各大行业用户及广大消费者的青睐。业内人士分析认为，此次强强联手，实现国产品牌电脑和国产操作系统资源的优势结合，响应国家版权局、信息产业部、公安部和国家工商总局关于在计算机产品中预装正版操作系统的政策号召，对推动江苏省国产计算机产业和国产Linux产业的发展，乃至推动中国信息产业的发展都具有非常深远的意义。

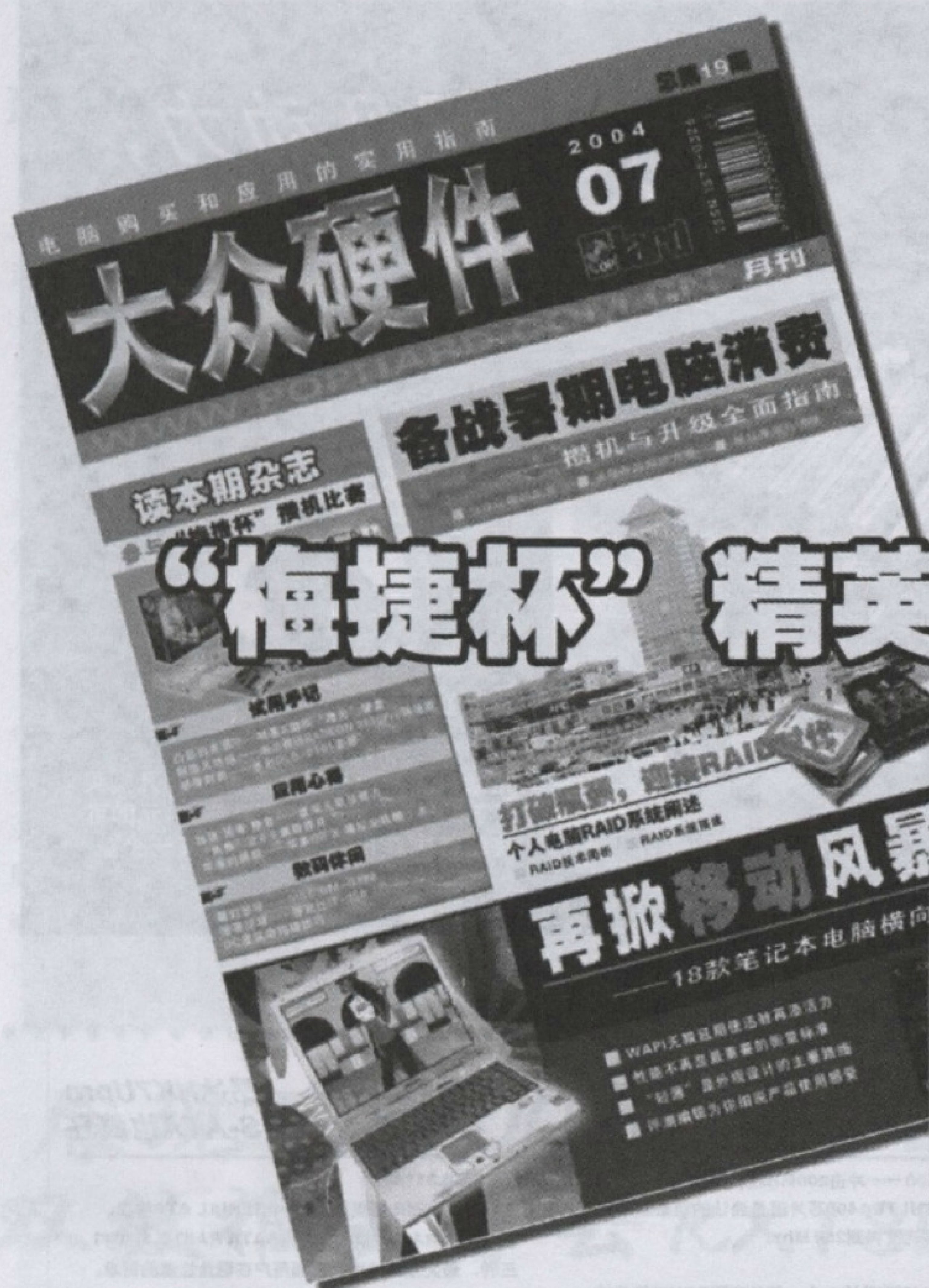
展现FSB400+Dual LAN极致性能 双敏推出青云KX18DS Pro II主板

UNIKA双敏电子联合我国台湾专业板卡制造商青云科技于近期发表一款功能超强的K7平台主板 —KX18DS Pro II，采用顶级的nVIDIA? nForce2 Ultra 400(北桥)及MCP RAID(南桥)芯片组，可支持AMD最新推出的FSB 400 MHz Athlon? XP处理器，并提供双通道DDR400内存传输模式及最新的AGP 8X传输功能，充分展现AMD K7平台的极致性能。

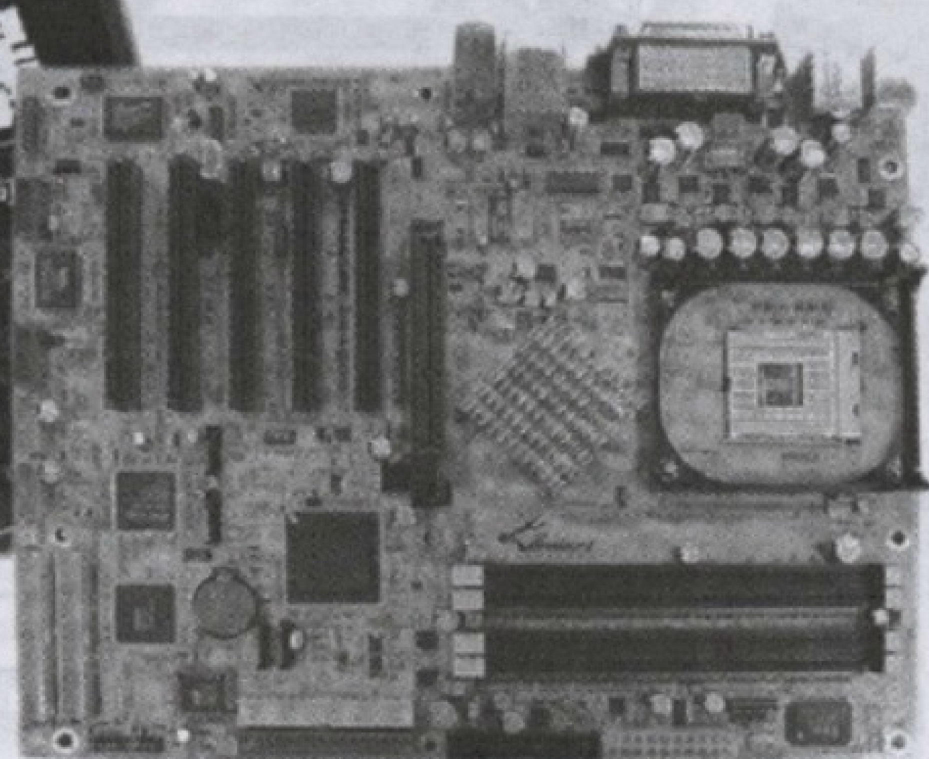


KX18DS Pro II主机板最大的特色在于其采用先进的系统架构及高性能，由于内建nVIDIA最新研发的nForce2 Ultra 400/MCP RAID芯片组，除了可支持AMD最新0.13微米制程的AMD FSB400处理器外，并支持业界最先进的128-bit双通道DDR400内存传输模式，最大频宽可达每秒6.4GB，同时支持最新AGP 8X传输模式，提供每秒2.1GB的数据传输；搭配nVIDIA独特的StreamThru?架构，提供南北桥之间的超传输模式(HyperTranport?)，能呈现最顺畅、快速的实时数据传输存取性能，满足新一代高品质影音播放及3D游戏平台对大量数据传输的高性能要求。

KX18DS Pro II主机板内建之MCP RAID南桥芯片所提供的10/100Mbps以及Marvell 千兆以太网络功能，可让用户更有效的规划网络频宽。拥有2个IEEE1394及8个USB2.0接口、5组PCI及两组ATA133插槽，并配备最新的Serial ATA接口，可支持150MB/sec。该主板主机板搭载多项先进的系统安全保护，除了有专为AMD Athlon? XP处理器设计的OTP过热保护装置，可避免因不当操作或散热风扇故障而过热损害处理器；并有语音开机侦错(Voice Genie)及独特的BIOS Mirror功能，可提供第二颗备用的BIOS，当主要BIOS遭病毒攻击或更新失败而失常时，系统即可利用备分BIOS恢复运作；此外，更提供看门狗计时系统(Watch Dog Timer)，能于系统开机发生错误时自动回复设定值，为系统提供完整的安全保护。



“梅捷杯”精英攒机比赛



2004年7月《大众硬件》

隆重推出



广 告 索 引

企业名称	广告内容	页码
光通	游戏软件	封面
DELL	电脑	封底
北京华义	游戏软件	封三
智冠电子	游戏软件	封二
广州网易	游戏软件	首页
金玉天立	游戏软件	插2
聚友网络	游戏软件	插3
金山	游戏软件	插4
金山	游戏软件	插5
晶合时代	迁址通知	插6
美国艺电	游戏软件	插7
捷锐科技	活动	插8
轻骑兵	音箱	4
万向通信	游戏软件	5
盛大网络	游戏软件	6
盛大网络	游戏软件	7
坤迈	游戏软件	8
坤迈	游戏软件	9
DELL	电脑	11
《数码艺术》	出版物	12
欢乐数码	游戏软件	13
搜狐	游戏软件	15
新天地	游戏软件	16
三星电子	显示器	23
联想	电脑	25
华硕	显卡	27
中音公司	声卡	29
双成兴业	杀毒软件	37
创世缘	音响	105
晶合时代	游戏软件	106
江民科技	杀毒软件	107
昂达	主板	109
《大众硬件》	出版物	110
晶合时代	在线销售	111
正普科技	软件	112
瑞星	杀毒软件	113
中广网	游戏软件	145
中广网	游戏软件	147
天网智慧	手机游戏	149
天网智慧	手机游戏	151
游戏新干线	游戏软件	153
游戏新干线	游戏软件	155
游戏新干线	游戏软件	157
游龙在线	游戏软件	159
耀越宏展	电源	162
耀越宏展	风扇	163



10元正版软件



精品游戏

编号	名称	价格/盘数
ZM1459	GBA经典游戏全集	15元/1CD
ZM1429	合金弹头5	10元/1CD
ZM0511	航海时代2	10元/1CD
ZM0490	棋牌王	10元/1CD
ZM1117	蜡笔小新2	10元/1CD
ZM0491	赛车王	10元/1CD
ZM1115	虚拟人生1	10元/1CD
ZM1414	西部快枪手	10元/1CD
ZM0513	桌面游戏百分百	10元/1CD
ZM1164	荒岛大富翁	15元/2CD
ZM1141	永无宁日	10元/1CD
ZM1140	夜之石	15元/2CD
ZM1135	大众棋牌2003	10元/1CD
ZM1185	地产大亨	10元/1CD
ZM0048	决战朝鲜	10元/1CD
ZM0039	空战游戏大全	10元/1CD
ZM1467	热血街霸	10元/1CD
ZM1452	盟军行动-猎杀虎王(中文版)	10元/1CD
ZM1374	GBA模拟游戏全收藏	15元/2CD
ZM1356	经典模拟游戏大全	10元/1CD
ZM1137	最新经典游戏大全2003	10元/1CD
ZM0793	新飞车极品3-穿越生死线	10元/1CD
ZM0851	剑侠情缘II完美版	15元/2CD
ZM1269	280个经典小游戏	10元/1CD
ZM0792	新飞车极品2-越野英雄	10元/1CD
ZM0501	最新小游戏精选	10元/1CD
ZM1378	巴黎-达喀尔拉力赛	10元/1CD
ZM1432	拳皇对街霸2004	10元/1CD
ZM1138	FLASH休闲小游戏大全	10元/1CD
ZM1412	超酷经典格斗游戏全集	15元/2CD
ZM1457	盟军行动-猎杀潜航	10元/1CD
ZM0246	古龙群侠传(简体版)	18元/3CD
ZM1422	侍魂·零(赠送合金5)	10元/1CD
ZM1415	炮灰向前冲(标准版)	20元/4CD
ZM1323	魔法师传奇2-魔法艺术	10元/1CD
ZM1407	JSF联合歼击机	10元/1CD
ZM0587	明星三缺一	10元/1CD
ZM1468	3D七龙珠经典全集	10元/1CD
ZM0683	珍珠港-拂晓出击	10元/1CD
ZM1199	最新火爆游戏精选	10元/1CD
ZM1418	命运的路II	10元/1CD
ZM1445	拳皇格斗全集	10元/1CD
ZM1369	MIG-29(米格-29 "支点")	10元/1CD
ZM1402	经典动作游戏大全	10元/1CD
ZM1268	FLASH经典游戏大全	10元/1CD
ZM1327	商场大亨(中文版)	10元/1CD
ZM1011	蓝色警戒	10元/1CD
ZM1201	桌面游戏王	10元/1CD
ZM1451	亚特兰蒂斯3-新世界	18元/3CD
ZM1450	大秦悍将	10元/1CD
ZM1373	超酷迷你小游戏	10元/1CD
ZM1403	空战游戏排行榜2004	10元/1CD
ZM1515	天王	15元/2CD
ZM1520	实况足球经典全集	15元/2CD
ZM1448	GBA游戏大全	10元/1CD
ZM0033	古墓丽影-失落的神器	10元/1CD
	更多 ……	



影视卡通.MP3音乐

编号	名称	价格/盘数
ZM1461	影视-血玲珑	20元/4CD
ZM1476	影视-寇老西儿	18元/3CD
ZM1410	影视-宰相刘罗锅	25元/5CD
ZM1367	影视-少年张三丰	18元/3CD
ZM1460	影视-公民良心	18元/3CD
ZM1446	影视-金钱本色	15元/2CD
ZM1428	影视-让爱重来	15元/2CD
ZM1421	影视-失乐园	18元/3CD
ZM1495	影视-天下第一丑	20元/4CD
ZM1345	影视-反贪局长	15元/2CD
ZM1481	劲爆热舞DJ王	10元/1CD
ZM1388	经典好歌100首	10元/1CD
ZM1338	一人一首成名曲女人篇	10元/1CD
ZM1077	MP3世界浪漫经典	10元/1CD
ZM1263	经典MP3-张国荣	20元/4CD
ZM1136	劲爆流行冠军榜	10元/1CD
ZM0315	同一首歌-情歌经典	10元/1CD
ZM0064	MP3经典-那英	10元/1CD
ZM0557	卡通片系列-名侦探柯南	25元/5CD
ZM0543	卡通片系列-蜡笔小新	20元/4CD
ZM1227	卡通片系列-圣斗士星矢(冥王十二宫篇)	15元/2CD
ZM0966	卡通片系列-蜡笔小新续	20元/4CD
ZM0740	卡通片系列-圣斗士全集(上)	20元/4CD
ZM0741	卡通片系列-圣斗士全集(下)	18元/3CD
ZM1180	经典日剧-东京仙履奇缘	18元/3CD
ZM0713	经典韩剧-星梦奇缘	20元/4CD
ZM0824	卡通片系列-机器猫小叮当	25元/5CD
ZM0266	MP3同一首歌	10元/1CD
ZM0313	绝对流行-中日韩畅销金曲冠军榜	10元/1CD
ZM1121	欧美冠军金曲榜	10元/1CD
ZM0010	欧美英文经典歌曲全集	10元/1CD
ZM0251	MP3张学友精选	10元/1CD
ZM0973	欧美流行金曲榜	10元/1CD
ZM1133	幽游白书(上)	18元/3CD
ZM1242	经典日剧-东京爱情故事	18元/3CD
ZM1206	经典日剧-美丽人生	18元/3CD
ZM1146	卡通片-名侦探柯南续	20元/4CD
ZM0742	卡通片-灌篮高手全集(上)	20元/4CD
ZM0743	卡通片-灌篮高手全集(下)	18元/3CD
ZM1335	卡通片-银河英雄传说上	20元/4CD
ZM1258	卡通片-高达V	18元/3CD
ZM0663	卡通片-铁胆火车侠全集	18元/3CD
ZM0661	卡通片-新铁臂阿童木全集	18元/3CD
ZM0505	卡通片-宠物小精灵	18元/3CD
ZM1134	幽游白书(下)	18元/3CD
ZM1334	摇滚殿堂	10元/1CD
ZM1067	经典MP3邓丽君精选	10元/1CD
ZM0439	谢霆锋与王力宏、郑伊健	10元/1CD
ZM0063	MP3经典-梁咏琪	10元/1CD
ZM0250	MP3张信哲精选	10元/1CD
ZM1511	女人百分百	10元/1CD
ZM1375	影视-野火春风斗古城	15元/2CD



语言教育.电子图书.电脑学习.软件工具.百科类

编号	名称	价格/盘数
ZM1465	局域网与宽带网全面通	15元/2CD
ZM1434	网页制作三剑客2003	20元/4CD
ZM1279	网页制作四件套2	20元/4CD
ZM1387	光盘刻录全面通2	15元/2CD
ZM1197	Office XP应用宝典	10元/1CD
ZM1024	PHOTOSHOP7.0全攻略	18元/3CD
ZM0909	轻松学习XP	10元/1CD
ZM1167	万能实用工具大全	20元/4CD
ZM1458	电脑装机全面通2003	15元/2CD
ZM1529	黑客攻击初步曲-网络扫描与刺探	10元/1CD
ZM1525	连环漫画电子图书-小鼠一家亲1	10元/1CD
ZM0417	二十五史	10元/1CD
ZM1519	企业管理表格大全	10元/1CD
ZM1380	新世纪青少年知识大博览	10元/1CD
ZM1301	中华上下五千年	10元/1CD
ZM0821	学生辞海辞源	15元/2CD
ZM0635	唐诗鉴赏大典	10元/1CD
ZM1148	牛津剑桥基础辞典	10元/1CD
ZM1054	中国十大古典文学名著之—红楼梦	10元/1CD
ZM1524	连环漫画电子图书-父与子全集	10元/1CD
ZM1506	三苏全集	10元/1CD
ZM1270	居家理财-小财神XP	10元/1CD
ZM1427	家庭装修指南2004	10元/1CD
ZM1404	希腊神话与人体艺术	10元/1CD
ZM0932	求职宝典	10元/1CD
ZM1119	家庭时尚大百科	10元/1CD
ZM1159	家庭装潢ABC-小康篇	10元/1CD
ZM1160	家庭装潢ABC-舒适篇	10元/1CD
ZM1507	中华别史全集	10元/1CD
ZM1490	缩略语词典	10元/1CD
ZM1516	年轻妈妈完全手册	10元/1CD

zipdisk 正普 正普科技 咨询电话：010 - 82671133

上海：021-63511059 杭州：0571-86980163 成都：028-85233659 沈阳：024-23960599
广州：020-82329307 济南：0531-6558412 武汉：027-87851266 南京：025-85417910
各地新华书店、音像店、购书中心、书城、沃尔玛超市、欧尚超市、软件店有售。

网上特约零售  网上订购：www.2688.com 电话订购：010-82682688

北京地区送货上门，货到付款；其他地区可邮购，款到发货。邮费每单5元，购物满100元免邮费。请在汇款单附言中注明商品编号和联系电话。
汇款地址：北京中关村邮局005信箱 2688网店（收） 邮编：100080

● 芝麻开门软件现已推出1500种，更多信息请电话咨询或上网查询。 ● 诚征各地区经销商和软件产品。



最高权威评测
公安部认定一级品
瑞星杀毒软件2004
RISING Antivirus Personal Edition
PC 安全新标准
新 组合版=
RMB 198.00元
北京瑞星科技股份有限公司出品
RISING 瑞星
www.rising.com.cn



潜入者说
——漫谈“潜入”类游戏

■本刊记者 Littlewing
江苏 黑色九分钟



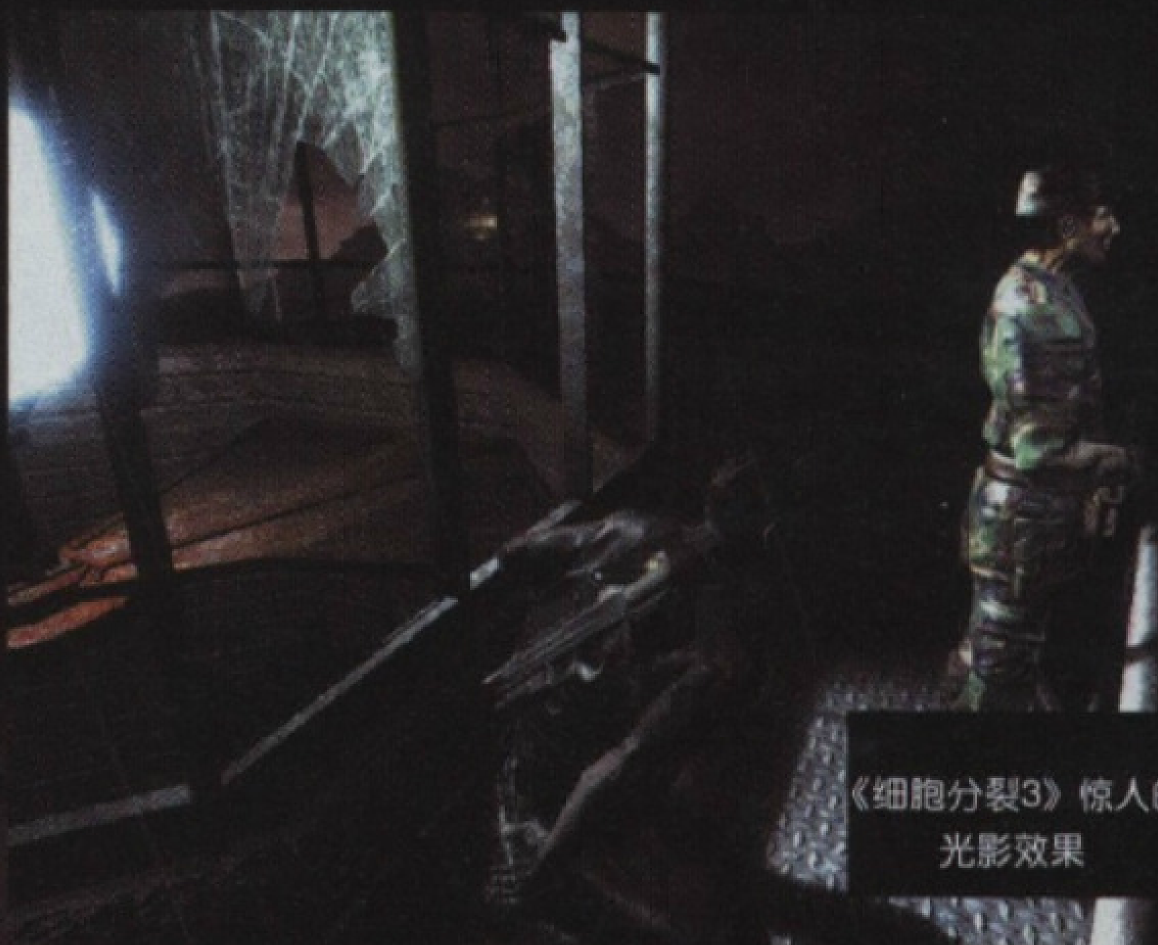
我就站在城堡几里外的小冈上，用手中的望远镜观察着城堡周围那些守卫的行动轨迹。有几个守卫在城堡门口走来走去，杀死这些蠢货自然不费什么力气，但是，我不想让真正的“大鱼”溜走。根据组织提供的信息，在城堡的侧面，有一条地下通道，我可以从那里秘密潜入城堡。城堡并不大，但城堡四角高耸的岗楼引起了我的兴趣。我的危险感不停地提醒着我，多年的经验磨练了我求生的直觉，我想我最好还是不要忽略这个部分。让我看看……该死！在每个岗楼顶层的窗户后面，都有一个黑影一动不动地伏在那里，如果不是为了成为狙击手而练就的超凡视力，恐怕我根本没法发现他们的存在。看来，那个谨慎的日本军火商也在他的城堡里埋伏了狙击手。虽然我身上的白色外套让我在雪地中显得不那么明显，持续不停的暴风雪也会掩盖我的行踪，但一旦被他们发现，我想这些杀人为业的狙击手将很乐意把SVD狙击枪的子弹打进我的脑袋。我竖起领子，在山岗背面避风的地方坐了下来，咒骂着寒冷的天气。恐怕要等到晚上再行动了——我开始后悔，为什么没多带点白兰地……

在刚刚结束的E3上，各种掌上主机出尽风头，网络游戏的比重与往年相比也大幅度提升。而今年展出的基于PC平台的新游戏仅有103款，PC单机游戏的低迷可见一斑。然而，就在这些展出的作品中，却出现了一颗耀眼的明星——《细胞分裂3》。《细胞分裂》系列引以为傲的光影效果继续被发扬光大，人物的动作也更加细腻，玩法的多样化使得你在游戏中的自由度大大增加。玩家总习惯用它和另一款在PS2平台备受瞩目的同类游戏《潜龙谍影3》作比较。虽然同为第三人称动作游戏，这两款游戏却与同时展出的《生化危机4》、《猫女》等第三人称游戏存在着本质的区别。而近期颇受好评的《双面女间谍》、《侠盗猎魔》、《终极刺客——契约》也可被归入这一类。我们称这类游戏为“潜入游戏”或“战术谍报游戏”，它们可作为动作游戏的一个分支，但在表现方式上二者是完全不同的。传统的动作游戏强调敌我之间的接触，你需要躲避敌人，但一味的躲避不会导致任务完成。而潜入游戏中则追求避免与敌人接触，敌人的目光、监视器的视野就是无声的子弹，一旦被发现，游戏就告结束。武器在这种类型的游戏中处于次要地位，事实上某些情况下使用武器只能导致自己陷入更大的灾难之中。“躲避”、“潜行”、“逃脱”是潜入游戏的基本要素。那么潜入类游戏从何而来？为什么潜入类游戏在诞生十几年后的今天突然如此大红大紫？



我蜷缩着直到入夜，这是属于我的时间，每一处阴影都增添了我这样活在黑暗中的人的优势。夜幕犹如黑色的大网，缓缓将城堡包裹于内，北风混合着雪花，在无叶的树干四周呼啸。我揉了揉略有些僵硬的手腕和脚踝，让它们再次回复到随时可以灵活移动的最佳状态——Now is Show Time。我绕着小冈走到了城堡的侧面，有个警卫在路上巡逻，在远处地下通道的附近，还站着一个。我匍匐前进到路旁最粗的一棵树下，静静等待猎物的来临。巡逻的守卫走近了，他显得有些疲劳，AK-47突击步枪斜挎在肩头。我掏出手枪并装上消音器，风声会把枪声掩盖得很好，但我依然不愿意冒险……两分钟后，我穿着守卫的迷彩服大摇

大摇地走向地下通道的入口。我尽量压低帽檐，让西方人特有的蓝色瞳孔隐藏在阴影之下。当我走近时，通道入口的守卫看到了我，用日语向我打招呼，我从兜里翻出一支雪茄，用手作了个打火的姿势。正当守卫将他的打火机递给我时，我突然发现他露出了惊讶的表情。我轻轻地叹了口气，然后把藏在袖子里匕首的刀刃从守卫的下颚整个送入了他的脑子，看来我的脸孔确实不太适合做杀手——我抚摸着自己挺直的鼻梁和棱角分明的下巴想道，当初他们在克隆我的时候应该把我搞得丑点……


《细胞分裂3》惊人的光影效果

喜欢捉迷藏么？

动作游戏所吸引人的要素在于“击中的感觉”，这个结论恐怕没有人去反对。围绕这个核心，各大游戏厂商在“如何丰富暴力表现乐趣”这一命题上做了太多的文章，而某些以“用子弹将对手撕成N个碎片”、“让我一次杀个够”为卖点的游戏正是从反面来论证着“从暴力到暴力”这个死循环的最终归宿。当你通过扣动扳机的方式来扫平屏幕上一切敌人时，敌人的数量、质量此时已不再重要。对此电影《手机》给出的最通俗解释，便是“在一张床上睡了20年，的确有点审美疲劳。”

上世纪末，设计师们为了已潜入穷途末路的FPS游戏与ACT游戏开始了革新，我们从表象上看到的便是强调小组作战、激动人心的剧情、真实的武器系统、完全依照卫星图片打造的真实场景等标配要素，加入了这些要素后，游戏在暴力的表现方式上不再追求量的叠加，而将暴力以内敛而又不失夸张的方式表现出来。这些举措造就了《光环》、《半条命》、《反恐精英》等划时代的作品。而究其根源，这些要素并不能从根本上推动动作游戏的前进。



小岛秀夫在《潜龙谍影2》中借坎贝尔上校之口将游戏对人的控制作用进行了一番调侃，玩家在游戏过程中通过手柄、键盘、鼠标来“控制”游戏世界中的一切，而实际上我们没有意识到自己的身体也被计算机控制。在游戏屏幕前，当坎贝尔上校与罗斯·玛丽在玩家玩得最High时，忽然对着屏幕前的我们命令“关掉游戏机！你难道除了玩游戏就不能进行一点有意义的事情吗？老是盯着屏幕玩会玩坏眼睛！”时，我们是那么彷徨，因为我们意识到了自己被游戏“控制”并希望受其控制的事实。而当我们听到片尾中雷电扔掉印有玩家个人资料的狗牌时的那句“自己的名字由自己决定”，这个游戏人物的觉悟对于屏幕前的我们而言更是一个绝大的讽刺。《潜龙谍影》为我们解决了这样一个疑问：所谓“游戏性”的标准是什么？答案便是——控制。这种控制表现为游戏对于玩家的吸引力，由此可见，动作游戏“击中的感觉”并不是其存在的唯一理由，用反其道而行之的方式可收到同样的效果，那是一种强调不杀一人，甚至不开一枪的游戏……

1987年小岛秀夫的Metal Gear第一作中为这个系列的系统定下了基调，不停躲避、敌兵援助、摄像头、雷达视野等系统延续了整整13个年头，即便是拿去年发售的《潜龙谍影2——实体》与粗糙的第一作比较，二者的游戏方式依然没有发生本质变化，所变化的是表现方式。从某种意义上来说，游戏所反映的是现实的镜像，玩家必然要在游戏中寻找现实的影子，而小岛秀夫恰恰又是一个对现实非常敏感的制作人，抛开游戏对核战、基因、信息技术等当代社会热点问题的反映，单看游戏的基本规则，你不难发现，整个Metal Gear系列的规则其实就是现实中的“捉迷藏”游戏。

黑影中的暗杀者

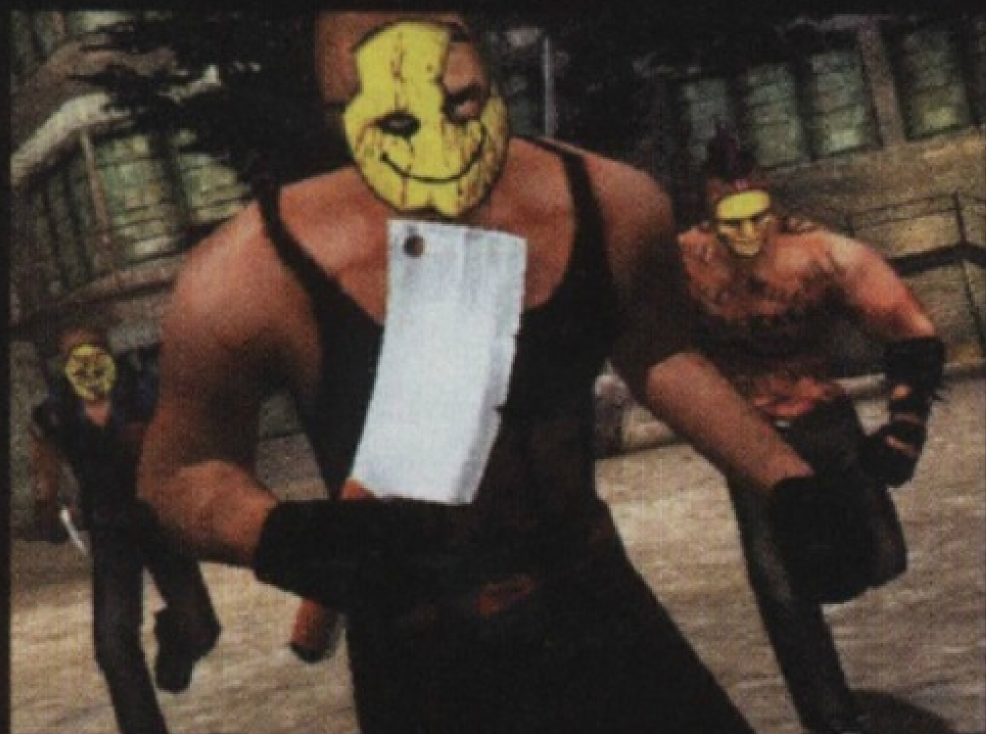
让我们来对这个小时候非常热衷的不插电游戏进行回顾，在游戏中的一小部分伙伴闭上眼睛，等待其他玩伴隐藏好后出动寻找，其间负责躲藏的伙伴可改变自己的隐蔽位置，但一旦被对方发现，自己就将退出游戏。“捉迷藏”的乐趣就在于“一旦被发现，游戏就告终止”，隐藏者为此在规则上处于弱势一方，这款游戏通过以“跑”和“看”为表现方式，但单纯的跑步并没有如此大的乐趣，这是因为“捉迷藏”体现着弱势一方的合作与强势一方的冲突和竞争。那

么为什么我们长大后不再怀念这款游戏了呢？这是因为儿童本身是没有先天行为能力的，童年时期的他们更不具备运用自己的才能进行竞争的能力，成年后的我们具备了一定的社会角色，于是我们每天都在运用自己的角色来与别人的角色进行竞争，只不过表现方式变化了而已，我们的逃避、彷徨、迷茫、麻痹、奋起实际都是我们在他人、群体、社会玩这个“捉迷藏”游戏时的心理活动而已。所以，一个以“捉迷藏”为主题的游戏恰恰是最能打动我们内心的游戏规则。



我在通道中拿出情报处发给我的城堡地图。据我们的间谍报告，这座5层的城堡每层至少有10个守卫巡逻，在顶层军火商的房间周围，还遍布激光防卫系统，只有用特殊的钥匙卡才能将其关闭。除了他本人之外，钥匙卡只有他最宠爱的艺伎才有，看来找到那个女人是当务之急。我尽量远离那些巡逻的守卫，上到了4楼。我将耳朵贴在门上，静静地分辨里面的声音，之前我已这样做了8次。依然没有任何动静，我小心地把门拉开一条狭窄的缝隙，透过它观看里面的状况。屋子装饰得相当别致，在墙角的梳妆台引起了我的注意，看来我找对地方了。这时，背后传来了下楼梯的脚步声，我迅速闪身进了屋子，然后将门轻轻掩上。那个日本女人迈着细碎的步伐走进了屋子，我一个箭步冲到了她的背后，把手中的光纤线套在了她纤细的脖子上，随着我双手猛地拉紧，她的脸迅速涨成了红色，她的双手还没有碰到光纤线，就无力地垂了下来，喉咙里发出“咕咕”的声音。我继续增加双手的力量，透明的光纤线深深地勒入她颈部细嫩的皮肤，她的双脚象征性地蹬了几下，就吐出了这辈子的最后一口气。我迅速从她身上翻出了钥匙卡，她的眼球从被厚厚的脂粉涂得惨白的脸上凸出来，眼神让我觉得有些不适。虽然我完全可以打晕她再拿走钥匙卡，但我的职业告诉我，不要因为心软给自己的任务留下潜在的危险，那会害死我——我不能冒险。对一名刺客来说，失败就意味着死亡。“对不起，我是杀手。”我把钥匙卡放入口袋，走向顶楼。

游戏规则


被这些人发现的下场是什么可想而知

潜入过程中需要一定的令玩家不可预知的要素，否则玩家很快就会在重复刺激中变得麻木。但问题在于，潜入游戏中需要大量的不可预知因素来维系游戏的紧张感，而过多的不可预知因素又会给流程的流畅程度带来影响，这组矛盾在《潜龙谍影》系列中得到了深刻的体现。我们来看小岛秀夫是如何解决这些矛盾的。

A.问题解决方式上的多样化

PS上的《潜龙谍影》面世之后，很多玩家都抱怨游戏的难度过高，类似的例子还有《盟军敢死队》的第一作，但奇怪的是，在这两个系列的第二作中，尽管游戏在难度上并没有刻意调整，玩家却不像以前那样举步维艰了。这是因为这两个系列的制作者为游戏人物设计了很多实用技能，这些技能可在玩家解决问题时提供更多的途径。举一个最简单的例子，《潜龙谍影》第一作的大部分难度来自于监视器，某些场景中，监视器与小兵视野的相互配合几乎让初次上手的玩家抓狂，而在NGC上复刻的《潜龙谍影》中，由于游戏沿用了2代的系统，玩家可用主视角射击功能将那些讨厌的摄像头尽数击破，使得恼人的问题迎刃而解。另一个显著的例子就是1代中的核子武库中由于瓦斯泄漏的关系是不能使用任何武器的，并且在这里一旦被发现就会导致Game Over，复刻版中沿用了2代的贝雷塔M9麻醉枪，在游戏规则、场景与前作完全不变的情况下，利用制作者提供给玩家解决问题的新途径，玩家可不费吹灰之力通过这个场景。在经历了3代之后再回顾《盟军敢死队》的第一作，你会发现其中的大部分难度来自于游戏系统的限制，搬尸体只能由贝雷帽来干、穿衣服只能靠间谍……在后续两作中取消这些设定后，我们发现任何纳粹小兵，甚至是成群结队的党卫军都可成为燃烧弹、反步兵地雷、自动警戒戏弄的对象。

B.对全局的控制力

由于游戏过程中会出现许多意想不到的东西，为了避免流程受到影响，制作者会提供给玩家一个能随时反馈玩家周围情况的人机界面。为了照顾初级玩家，某些内容甚至会破坏游戏的平衡度，其中最典型的例子莫过于《潜龙谍影》中的雷达视野，即便是在极限难度下，任何小兵的视野都是有限的，与小兵处于同一条直线上，其间没有任何的遮蔽物，只要你处于敌兵在雷达上的锥形视野之外，主角就是彻底隐形的，同时小兵的活动、走位也是有规律

的。Freeze功能和M9麻醉枪的出现更是让游戏中的一切都处于玩家的掌握之中，这些要素都在最大程度上保证了游戏的流畅程度。破关后的判定与游戏时间直接联系，KONAMI官方网上最快破关的纪录被不断刷新……这恰恰证明了小岛秀夫的目的：让玩家在潜入中也能体验到流畅与爽快感。

但对全局太多的掌握会背离潜入游戏追求刺激的初衷，《潜龙谍影2》中不但为各种层次的玩家准备了相对应的难度，还追加了“关闭地图”、“见光死”等特别设定，尤其有意思的是人体探测器这项道具，它不能反映敌人的具体位置，但在玩家靠近敌人后会通过手柄上振动的大小与模式来提醒玩家，让玩家在紧张中关注周围的一切风吹草动。

C.环境的互动影响


背后突袭

长久以来一个令人反胃的争论一直存在于那些潜入游戏的资深玩家之中——《潜龙谍影》VS《细胞分裂》。《潜龙谍影》的玩家们嘲笑《细胞分裂》不够大气，缺乏感染力，“除了中年大叔下蹲以外，就没什么印象了”。《细胞分裂》玩家们也可指责MGS不够专业，“跑步通过小兵身后居然可以不被发现”。这些争论尽管没有太多意义，但有一个问题却是值得潜入爱好者们关注的：二者在“环境”的处理上是大相径庭的，“环境”究竟在潜入游戏中应该扮演什么样的角色？

严格意义上来说，《潜龙谍影》并不是一款写实化的游戏，PS系列上的两作外加若干加强版的封面和插画、壁纸中从来就没有出现过一张写实风格的作品，2代中Snake飘逸而沧桑的人物设计就令人过目不忘，所依靠的不是3D模型的渲染，而是新川洋司那粗犷、豪放而又不失细腻的画风。而身为制作总监的小岛并不负责游戏开发的具体工作，他的制作风格是利用游戏来表达自己的理念，从这个意义上来说，潜入只是表现《潜龙谍影》系列主旨的一个点而已，就好像是在一幅纯净的水墨画中忽然加上几抹浓艳的色彩，这个充满了理性与浪漫的游戏中出现“专业化”一词只能让游戏主题受到破坏。尽管《潜龙谍影2》中为环境设计了近乎变态的细节，但这些细节与玩家之间是无法形成互动的，它们存在的目的是为了营造一个令玩家难以置信的“真实”世界，既而在剧情的高潮阶段又将这个美丽的花瓶打破，让玩家明白自己被控制的事实，“如果我所处于的不是真实的世界，那么它是什么？”

由于“环境”在游戏中地位的不同，《细胞分裂》与《潜龙谍影》系列不存在任何可比性，如果非要说前者参照了什么，那么我们可追溯到Quake II时代的《神偷——金属时代》，这是第一个将光影效果当成游戏方式一部分的游戏。在一个可与“环境”发生互动的游戏中，一切不可预知的游戏要素都可交给“环境”来产生。《细胞分裂》中真正限制玩家的不是场景的组合方式与敌人的走位，而是光源的位置，只有处于黑暗时，你才是安全的，你的目的就是在一片片黑暗中迂回穿插，躲避敌人的搜索，以人不知鬼不觉的方式完成艰巨的任务。事实上，这种与环境的互动相当有限，但仅仅利用了“光”与“影”这两个要素，潜入游戏中又迈出了革命性的一步。在《细胞分裂——明日潘多拉》与《细胞分裂3》中，设计者可谓是做足了文章。《明日潘多拉》中敌人大量使用战术手电，动态光源的加入使得原本一成不变的游戏环境变得处处隐藏着杀机，《细胞分裂3》中加入了革命性的扩散阴影效果，你可通过敌人在墙壁上影子的大小来判断他们所处的位置与身上携带的装备，同时你的影子也会精准地投射在敌人的视野中，场景中的任何一处看似微不足道的光源都有可能成为出卖你的罪魁祸首。Ubi在本次E3大展上所演示的日本关中，主角在日式建筑中的影子会投射到纸墙上，房间中烛台的摇曳的影子在不断地晃动，这一切都会与相邻房间中敌人的行为发生互动。



我紧贴着楼梯间的墙壁蹑足潜踪地向顶楼走去，这里的气氛有些不寻常。情报处的消息总是漏过关键的地方，那些没用的家伙搞到的消息全是些鸡毛蒜皮的小事，恐怕这次也不例外。寂静往往与死亡结伴同行，而现在，我几乎能听到自己的脉搏在有力而急促地跳动着。我注意到就在楼梯口附近的房梁上，隐藏着一个棕色的身影，他一动不动地伏在那里，几乎与周围的环境融为一体。这个老狐狸在自己的房间周围埋伏了忍者！说起来，忍者和我的职业倒有很多相似的地方，同样需要巨大的耐心、毅力，同样被训练得没有人类的情感，同样追求在无声无息中消灭敌人的终极境界。如果我贸然冲上去的话，恐怕在近距离格斗中很难与擅长用刀的忍者

对决——不过用枪会快些。在击毙了这名忍者之后，我终于来到了军火商的房门口，用钥匙卡在门边的读卡器上轻轻一划，门应声而开。那个老头子的耳朵相当灵敏，他猛地转过头，指着我大声吆喝，可能是在质问为什么我这样一个小兵会有他房门的钥匙。我摘下帽子，让他清楚地看到我的脸——在那一瞬间他的瞳孔因恐惧而收缩，他从我毫无怜悯的眼神中看到了自己的命运。他猛地转身，右手抓向身后的日本刀，而我的9mm无声手枪中的子弹已早一步将他的后脑击穿。我在他的尸体旁边停留了几秒钟，在确认他已死亡之后，我退出他的屋子，若无其事地向楼下走去。

永远的潜入游戏

潜入游戏的风行也带来了许多带有“潜入”外壳的作品，而事实上，他们只是带着潜入的噱头标榜自己的游戏理念。比如Rockstar的《侠盗猎魔》，与其说它是一款潜入类游戏，不如说它是一部充斥着血腥暴力的恐怖片更合适。在这里所谓的“潜入”就等于“悄悄地走到被害人的身后”，之后你可用任意方法把他杀死，你可变换诸多花样甚至把他的脑浆溅到镜头上，让你的屏幕上满是令人恶心的碎块。如果你能在他发现之前走到他的背后，就会有一部摄像机记录下你杀死他的全过程。与其说潜入是一种游戏方式，不如说它是完成血腥场面的必要程序。

其实，许多游戏都或多或少地有些“潜入”的因素，比如FPS游戏《彩虹6号》或策略游戏《盟军敢死队》，但你要体会潜入游戏的带入感，就非下面的4个系列不可了。

若要回顾潜入类游戏的历史，1987年在MSX2平台上发布的Metal Gear应该说开创了这类游戏的先河，也为这个系列近20年的发展设定了路标。007系列在数十年的时间内需要换上一打演员，并将故事背景从冷战一直延续到反恐战争才能保持其吸引力。MG系列直到现在还没有陷入这一桎梏，原因在于它的第一作。MSX是由日本出版集团ASCII和美国微软共同提案并由索尼、夏普等十多家家电企业负责生产制造的廉价家用电脑规格，该规格主机在PC和FC的双重夹击下日益举步维艰，1987年，MSX规格推出了强化机型MSX2，同时发色数由16色提升到了256色，Metal Gear则正是MSX2热卖的主要动力源。经过了PC8001、MSX2、FC、PS与PS2等平台的诠释，我们可看到当初Metal Gear的韵味丝毫没有随着岁月而蒸发。Metal Gear一反当时动作游戏的杀戮主题，用“潜入”这一在当时相当另类的游戏方式来表现出动作游戏，如果说射击游戏中只有子弹靠近才让人有危机感的话，这种游戏方式中时时刻刻都让玩家处于巨大的紧张感之中。宏大、紧凑的故事背景也让游戏的带入感得到成倍提升。第一作中的故事设定也相当严谨，灰狐部队、Snake与Big Boss错综复杂的人物关系在这个系列的故事中延续下来，后续作品都充分地挖掘了当初留下的伏笔。在1990年KONAMI推出了一款名为Snake's Revenge的游戏，它并不是MG系列的正统续作，而是KONAMI为了迎合市场推出的快餐作品，这款素质低劣的射击游戏很快就销声匿迹了。1990年MSX2上的Metal Gear 2: Solid Snake对游戏系统并没有作太大调整，唯一给后续作品留下的东西要算是屏幕右上方的雷达地图了。之所以要提到这款游戏，是因为本作对后续游戏世界观的框架设计产生了深远的影响。MG系列的主题一向发人深省，小岛秀夫总能利用游戏来向玩家灌输他对各种社会问题的担忧。由于硬件机能的提升，1998年在PS和PC平台推出的《潜龙谍影》已可用多边形来表现出战场的一举一动，潜入的投入与空间感大大增强。本作中借游戏人物之口对基因技术进行了深入的探讨，直美博士是宿命论的代表，她认为包含有大量遗传信息的人类基因可决定人的个性特点，甚至可决定人的未来，作为克隆人的Solid Snake则在用他的行动来证明着决定人未来的不是基因，而是自己。2001年的《潜龙谍影2》是小岛尝试在制作方式上大胆创新的一作。最大的变化就是主角易人，由Snake变成了毛头小子雷电，这种表现手法虽然遭到了玩家们的非议，Snake的形象已为广大玩家所熟知，虽然他在本作中已退居二线，但从剧作结构上来看，“男一号”雷电仅仅只相当于《福尔摩斯探案》中的华生——尽管那本探案集中的叙述者是华生，但没有人认为华生是主角。通过这种“转述”，通过第三人称的角度，Snake的形象被大大强化，那股沧桑与洒脱被表现得淋漓尽致。而本次E3上展出的《潜龙谍影3》的宣传片更是在玩家中引起了轩然大波，这款号称《潜龙谍影》系列终结篇的游戏不但要把以往《潜龙谍影》的谜团一一揭开，更带来了更多的疑问。我们的主角Snake的真身到底是谁？一切将在《潜龙谍影3》中一见分晓。

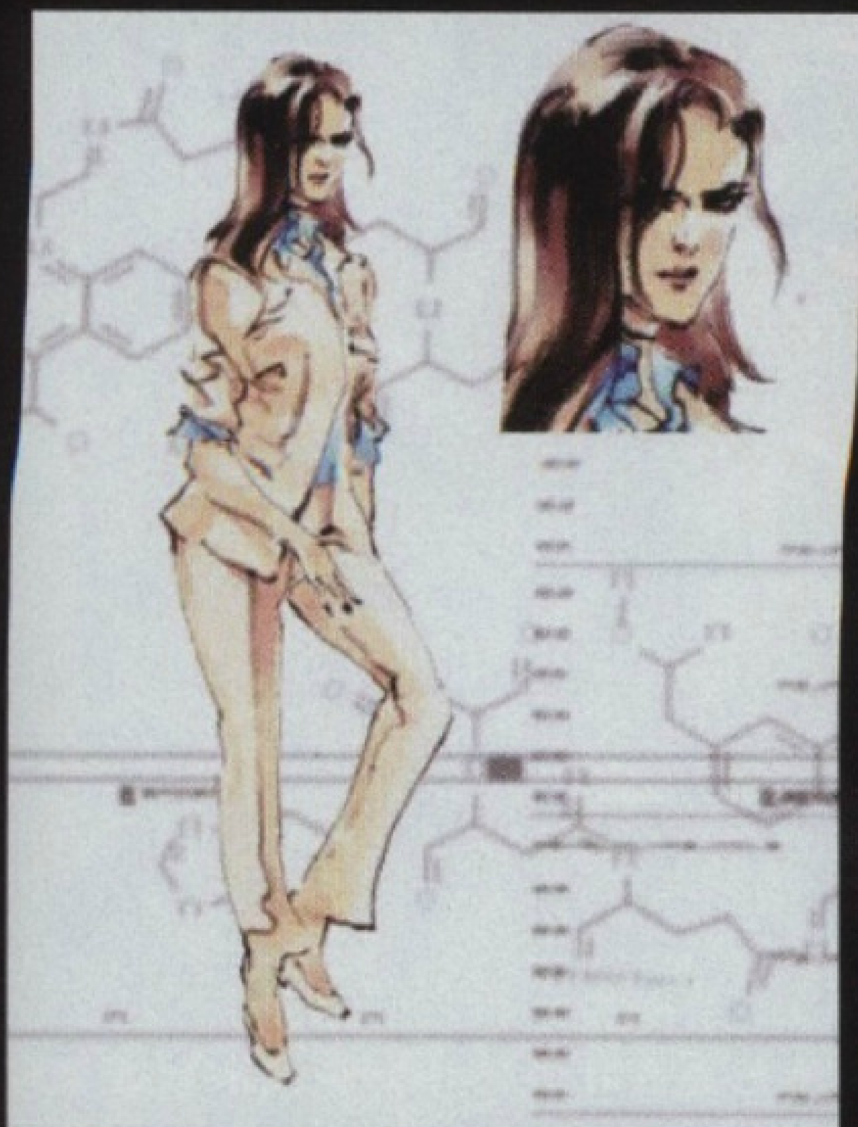






《潜龙谍影》的演化过程

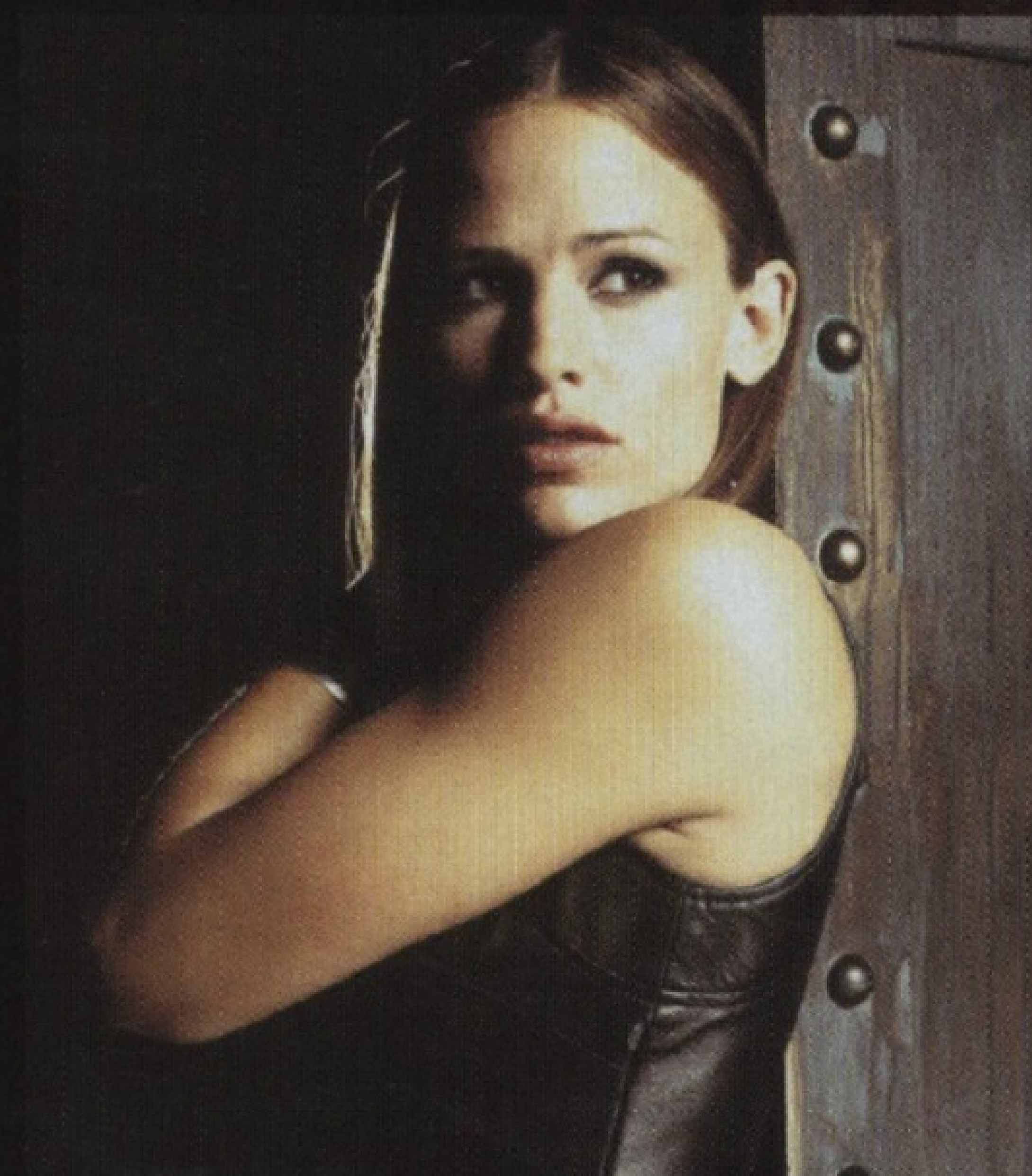
如果说Metal Gear是这类游戏的鼻祖，那么2003年推出的《细胞分裂》和他的资料片《明日潘多拉》当可算新


新川洋司画风粗犷不羁

型潜入类游戏中的佼佼者。九一一事件之后，恐怖分子的组织体系被破坏，自上而下的科层制管理被蜂窝式的网状结构代替，传统意义上的一网打尽已根本不可能了。《细胞分裂》这一游戏名称恰恰体现了游戏的主旨：只有从内部瓦解这些罪恶细胞的核心，恐怖分子这个毒瘤才能从地球上彻底消失。《细胞分裂》堪称史上最纯粹的潜入类游戏，一个汤姆·克鲁西式的间谍游戏根本不需要与"潜行"无关的东西，对此，GameSpot的评价相当中肯：《潜龙谍影》是一部以故事为主线、间或插入一些秘密潜入行动的情节，相比之下，《细胞分裂》刚好颠倒过来，它是一部以秘密潜入行动为主线、间或插入一些故事情节来作为催化剂的游戏。在《细胞分裂》中不会出现任何关于核扩散问题的长篇大论——这是一部纯粹的秘密行动游戏。XBOX平台上的它拥有无与伦比的声光效果，为了提升画面刷新率，我们可在QuakeⅢ中关闭所有特效，这不会给你的作战带来任何影响，而在《细胞分裂》中，取消任何光线都是灾难性的，可以毫不夸张地说，光与影就是玩家完成任务的途径，这是自LookingGlass的《神偷》系列之后，秘密行动含量最高的游戏。当你藏身与黑暗中于暂时看不见自己的敌人紧张对峙，当你在敌人短暂的转身之后悄悄摸到身后一击必杀，当你端平狙击枪等待着敌人走进审判的十字架时，那种压抑中伴随的紧张与兴奋足以令任何玩家大呼过瘾。

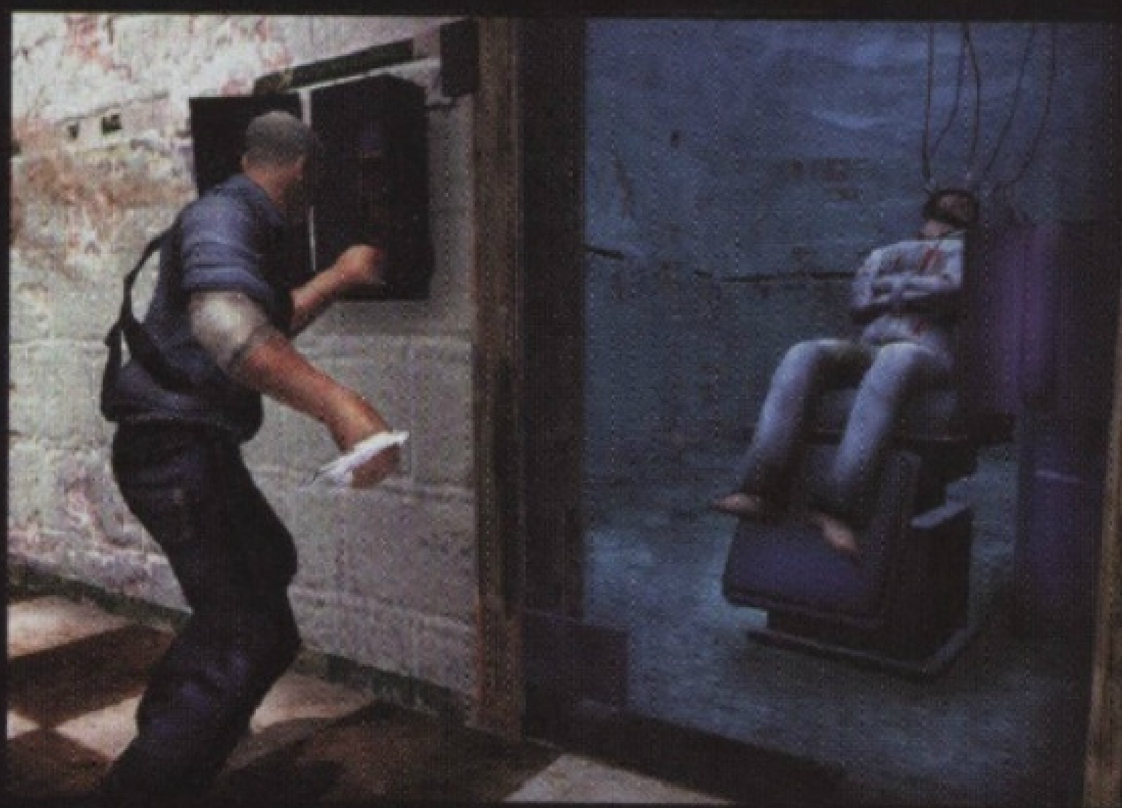


与《细胞分裂》同为以光影效果推动游戏的《神偷》系列，如今也出到了第三作。Ion Storm接过了Looking Glass工作室手中的接力棒，《神偷——死亡阴影》的推出让经典得以延续。自从1998年《神偷》系列的首部作品《神偷——暗黑计划》（Thief:The Dark Project）面世以来，这部中世纪背景的潜入类游戏就拥有大量专业级的Fans。《神偷》采用的是Looking Glass工作室自行开发的Dark引擎，它虽然在图像方面比Quake和Unreal的引擎逊色不少，但在对声音和光线的判别上却颇有独到之处。2000年《神偷》的第二部作品《神偷2——金属时代》（Thief Ⅱ：The Metal Age）上市了。《神偷2》的画面并未从根本上超越前作，开发者把精力放在了增加游戏的变化与完成任务的自由度上。增强的AI系统和摄像机镜头等新游戏性元素的引入让《神偷》的Fans如痴如醉——当然，它的难度也让一些新手望而却步。《神偷2》发售不久Looking Glass工作室突然倒闭，而Ion Storm接管了Looking Glass工作室部分《神偷》的开发人员，让"神偷"Garrett重现江湖。《神偷——死亡阴影》就如同它的名字一样，把所有的重点都放在了游戏光影的塑造上。对于绝大部分游戏来说，游戏中的光影效果只是讨人喜欢的噱头，在《神偷——死亡阴影》中，光影就是一切。


双面女间谍——alias

把《终极刺客》系列放在最后介绍，是因为记者对他情有独钟。"杀手"一直是影视题材的热点，无论是《这个杀手不太冷》中充满温情的让·雷诺，还是冷血凶残的《杀手阿一》；无论是《未来杀手》中以杀人为乐的Jason-X，还是《杀手卡特》中只会玩酷的史泰龙，"杀手"总在反面角色中最受观众欢迎。2000年底，《终极刺客——代号47》与我们见面了。如果你愿意把难度调到最低，采取直截了当的方法过关也完全可以，那样的话游戏就变成了一个简单的第三人称射击游戏。只有在专家或更高难度下进行游

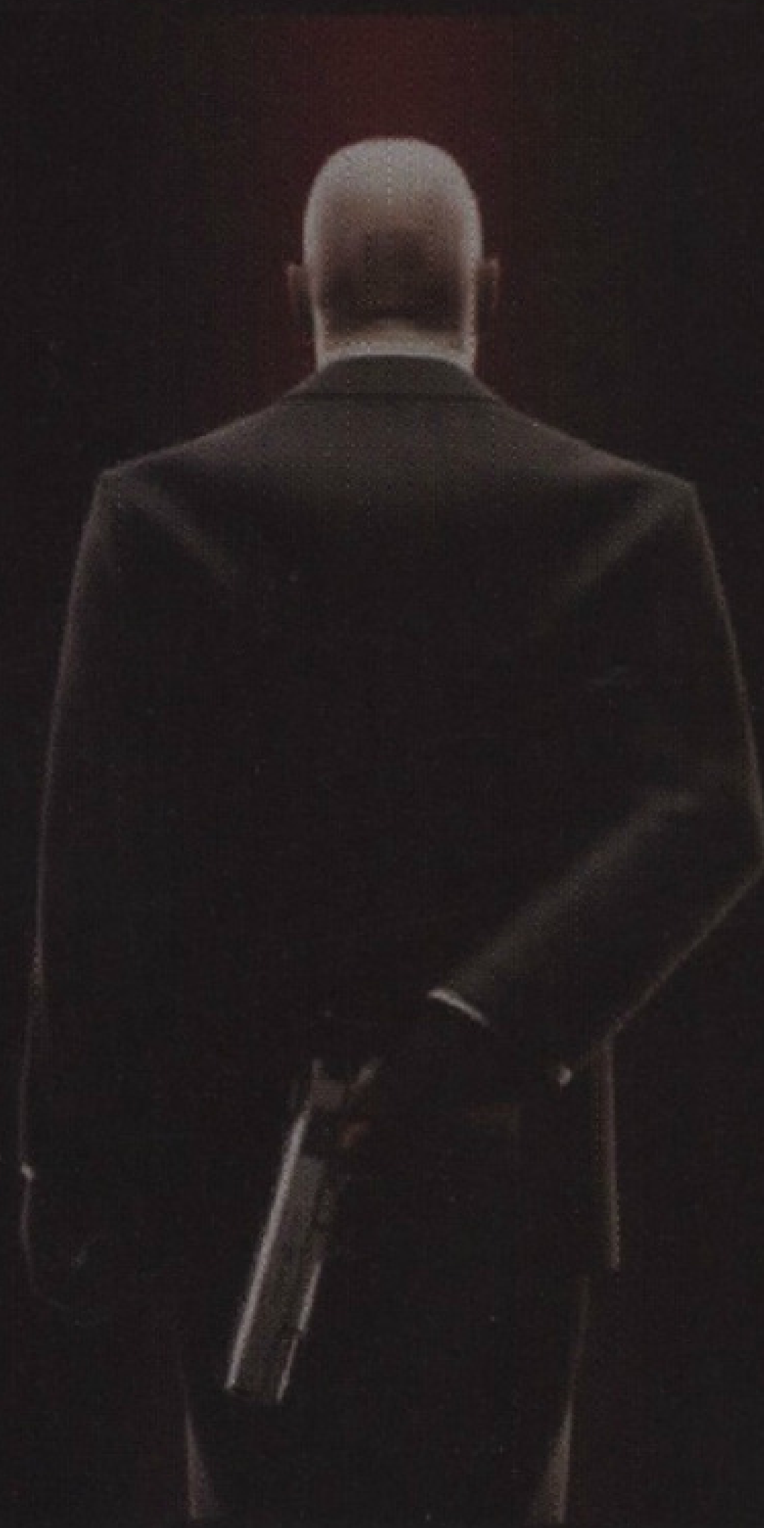
戏，你才能体会到在无声无息中完成任务是多么困难。《终极刺客》并非一个渲染暴力或者杀人花样的游戏，要求你干净、利索地完成任务，杀死目标虽然是你的目的，但真正的乐趣来源于潜入的过程。《终极刺客》给人以难以形容的临场感——除了可以Save & Load。2002年10月1日的《终极刺客2——沉默杀手》（Hitman 2:Silent Assassin）在挑战性上更胜一筹。如果你能在不惊动任何人的情况下神不知鬼不觉地完成任务，将获得“沉默杀手”（Silent Assassin）的评价。为了每个任务都获得“沉默杀手”的称号，我数不清自己在把它打穿时Load了多少次。今年4月，E3上展出了这一系列的第三作《终极刺客3——契约》，而《终极刺客4》也预计在2005年第二季度发售。看来，No.47是无法结束他永无止境的杀戮生涯了。



城堡在我身后渐渐远去，仿佛死去多时的巨兽，和我来到这里时一样静静地卧在雪中。可我却知道，是我把死神带到了这里。我走到了来时藏匿装备的树下，脱下身上的迷彩服，拿出我的滑雪板。当我再一次回头望向城堡时，我返回的足迹已被风雪彻底掩盖。人的生命不也是如此么？任你生前如何风光，死后你的名字还不是会被时间冲淡，直到无人记起。我并不特别喜欢杀人，也并不讨厌它，那只是我的工作而已，无论瑞士银行我户头的存款达到了几位数，对我来说都不重要，我唯一在乎的，是完成任务时那种潜入的乐趣。所以，如果你有什么“难缠”的问题需要解决，尽可来找我，记住我的代号——No.47。

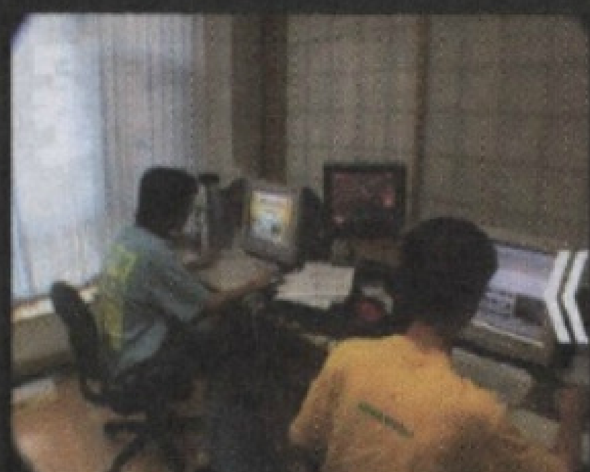
写在最后

为什么如此之多的潜入类游戏会在这几年内迅速得到玩家的喜爱？表面上看，是潜入游戏的载体——游戏机和PC性能的成倍提高，给了极依赖游戏画面效果的潜入游戏以更大的发展空间。而事实上，由于这几年通讯技术的飞速发展，人与人之间面对面的交流被电子信息的交换所取代，人们希望获得真实的认同感，而这又无法实现，这种心理矛盾催生了诸如“偷窥”、“隐私搜集”、“明星八卦”等社会现象。显然，这些社会现象中处于被动观看地位的观众是无需为自己的行为承担任何责任的。在潜入游戏中，玩家所扮演的是潜入者处于主动的、安全的位置上，而客体则处于被动的、不安全的位置上。安全需求是仅次于性的强大的力量，缺少它的人会不顾一切地想得到它，显然，没有一种游戏方式能像“潜入游戏”这样让人收获巨大的安全感。潜入者与客体的安全平衡也是不稳定的，一旦你被敌人发现，那么你就失去了安全，一旦客体获得了安全，那么你即将遭遇灭顶之灾。潜入过程中任何武器的作用都是与其威力成反比的，于是整个游戏方式都在围绕“为自己赢得更多的安全感”需求来进行。这很容易理解，当你在《细胞分裂》中想尽办法把自己的身体藏到阴影之下时，你在寻找的是什么？



是安全感。

在一个传统的ACT游戏中，只要你做到了射杀敌人与躲避攻击这两件事情，整个游戏过程就可做到一切尽在掌握中，而在潜入游戏中，一旦被发现就会让玩家所处的态势发生根本性的逆转，游戏随即停止。为了避免这种场面的出现，处于“安全”状态下的玩家实际上在分分秒秒处于危险与安全的夹缝中。这种刺激的规则所带来的是同样刺激的游戏体验——对于当今的玩家而言，这无疑具有致命的吸引力。


节目制作现场。

昨天…今天…明天会怎样？

《游戏东西》栏目制作公司总裁葛孔明独家专访

■本刊记者 Sun

距离2004年3月10日在旅游卫视收视率第一的《游戏东西》栏目停播快4个月了，作为第一个因栏目内容中存在“电脑网络游戏”问题而被中国广播电视总局叫停的栏目，现在的状况如何，未来又有什么新的打算？记者带着读者一直关注的问题，前往位于北京东三环SOHO现代城的北京东西榜样文化传媒有限公司，采访了该公司的总裁葛孔明先生。

昨天

据葛孔明先生介绍，作为游戏专题类电视节目，《游戏东西》并不是第一个“吃螃蟹的”，在他们之前已有其他电视制作单位尝试通过电视媒体介绍专业的游戏内容。但《游戏东西》后来居上，在旅游卫视播出后，短期内迅速取得6000万的收视率，成为旅游卫视收视率第一的栏目，并拥有400万每天收看该栏目的“铁杆”观众。

今天

关于《游戏东西》自3月10日停播到现在的这段时间，葛孔明先生谈到，这期间《游戏东西》对栏目进行了改版，保持原有创作团队，坚持每天制作新节目，并在一些地方台尝试进行了数字电视的播出。同时在自己的网站——“东西在线”（www.lookgame.com）上提供“游戏东西”、“东西争霸”等栏目在线视频点播和下载。其中在线视频点播提供两种格式400kb（VCD）和800kb（DVD）。据悉，“东西在线”注册用户已达到60万，会员制缴费用户也突破了2万。


“东西在线”首页。

明天

针对目前的状况，葛孔明先生对《游戏东西》未来的发展充满信心，并制订了未来发展战略规划。他说，未来《游戏东西》栏目将彻底转型向网络进军，目标是把“东西在线”（www.lookgame.com）发展成为国内最好的游戏资讯在线流媒体。除继续提供在线视频点播和下载，《游戏东西》还与网通、电信全国省级信息港合作，并与各大门户网站结成联盟。凭借这些年积累的长达10 000小时的有着自主创作版权的节目资源，广大玩家熟悉的优秀制作团队，目前已经拥有2万会员制缴费用户，还有海外投资商的资金注入，葛孔明先生相信目标一定能实现。

作为第一个被中国广播电视总局叫停的游戏类电视栏目，《游戏东西》已决定转型寻求发展。《游戏玩家》、《游戏也疯狂》、《游戏攻略》、《电子竞技世界》、《游戏任我行》等和《游戏东西》遭遇相同的栏目会有什么举措，《游戏东西》转型又能否取得成功？本刊将继续关注。

国内新闻

“民族网络游戏出版工程”项目启动

6月15日，国家新闻出版总署署长石宗源发表讲话表示，出版总署鼓励各类出版单位用包括大型网络游戏和动漫作品在内的新技术手段再现中国传统文化，以帮助未成年人重建对历史传承的认同。为此，新闻出版总署将会同国内游戏软件开发商启动“民族网络游戏出版工程”项目，计划5年内推出100部具有自主知识产权、具有民族特色的优秀网络游戏软件。据悉，2004年底将有30部改编自《封神榜》、《西游记》、《三国》等传统经典的大型网络游戏软件陆续上市。

智冠电子推出《互动武侠》

6月8日，智冠电子宣布自主研发两年的新类型游戏N-RPG《互动武侠》已经完成。据智冠电子称：N-RPG模式是一个提供网络下载安装单机类游戏软件的平台。《互动武侠》是基于这个平台的首款游戏。该游戏以真善美出版社发行的古龙、卧龙生、诸葛青云、司马翎等名家的武侠作品为题材。另外，《互动武侠》将采取期刊型的发行方式，即分章节发行游戏，玩家在玩完第一章后可继续从网络上下载第二章进行游戏。



北通“2004中国实况足球精英争霸”决赛在京举行

北通电子举办的“2004中国实况足球精英争霸”决赛于7月底在北京举行，本次比赛报名时间为5月底～6月底，7月中旬为各地分赛区比赛时间，比赛采用游戏《实况足球7国际版》。此次比赛在全国范围内设立了16个分赛区，有个人赛、团队赛、地区赛3个比赛项目，并设有单项万元大奖。

FIFA2004全新上市

FIFA2004是2004年EA的重点产品，该产品在游戏特性上比前作有较大的强化：采用经过精细修正的全新游戏引擎，扩增球队资料数据与控制功能，超拟真的环境场景，播报系统更新，增加EA SPORTS线上游戏功能实现无国界的比赛。另外，丰富了游戏内容，涵盖500项以上的官方授权项目，其中包括16个联盟、350支球队和10 000名球员。**市场参考价：69元人民币。**

连邦组织全国推广活动

成立于2003年的“全国连邦网络游戏专项推广网络”，和负责该网络推广活动实施的“全国连邦网络游戏专项推广团队”在其代理的游戏《天之炼狱》公测后举办了两轮连邦全国地面推广活动，主题以推广网吧包为主，范围遍及全国50多个大小城市。活动之后，连邦重奖了浙江台州、湖南长沙、湖南衡阳、江苏徐州、四川都江堰、重庆、河南、山东等8个省市地区的优秀推广团队和推广

CIG2004第三届中国电子竞技大会正式开赛

■本刊记者 北四环组



2004年6月16日，备受瞩目的第三届中国电子竞技大会（China Internet Gaming，简称CIG）正式拉开了帷幕。参赛者们为了获得CIG的最高荣誉“金手指奖”而展开激烈竞争。CIG是由信息产业部相关司局发起、中国各大通信运营商支持，人民邮电报社（集团）和中国互联网协会组织的，以网络游戏比赛、展览、论坛、峰会、调查为内容的综合性活动。CIG作为全国覆盖面最大的电子竞技赛事之一，自2002年推出以来已成功举办了两届全国性大赛。本届比赛拥有比往届更大的规模，从5月上旬就开始着手准备，10月底进行全国总决赛，在为期5个月的时间里，大会将分地区组织高水准的对抗类游戏、网络棋牌类游戏、手机应用游戏、宽带网络游戏以及各种新款游戏大赛。



玩家所关注的对抗类游戏包括《魔兽争霸III——冰封王座》、《反恐精英》、FIFA2004共3个项目。全国共设置了32个赛区，地域覆盖面极广。休闲类游戏项目包括拥有雄厚用户基础的网络象棋、四国军棋、升级、台球等，从6月1日起，CIG2004休闲类游戏大赛报名工作已经全面启动。CIG2004还首次引入宽带网络游戏大赛，网络游戏《火线任务》将作为正式比赛项目进入CIG大赛平台。

除即将启动的全国大赛外，CIG高校电子竞技联赛（CIG College League Tournament，简称CIG CLT）、CIG全国手机游戏大赛（CIG Mobile）等也正在进行中。CIG CLT今年3月份启动，今年只在北京、西安、长春三地的城际高校间进行，报名和初赛正如火如荼进展中，截止目前，三地报名学校数量已接近110所。仅在北京报名高校就高达45所，战队数量达到128支，创下北京电竞史之最。长春、西安高校的赛事情况也刷新了当地赛事记录。P

员。3名个人推广员获得笔记本电脑、1个最优秀的推广团队获得1辆汽车。

成都副市长视察梦工厂公司

6月15日，成都市副市长郝康礼率成都市文化、科技、新闻出版、信息办等各相关部门主要负责领导一行参观了《侠义道》的研发公司梦工厂软件，以及运营公司梦工厂网络。此行主要目的是为了了解成都市数字娱乐行业，特别是网络游戏产业的发展状况。郝市长表示，成都要多出《侠义道》这样有浓郁民族色彩的、真正武侠风格的好游戏，对青少年的世界观形成起到潜移默化的作用。



成都市副市长郝康礼视察梦工厂公司。

一句话新闻

■ 据悉，法国媒体和电信公司维旺迪北美游戏分部裁减350名员工，但是PC游戏部门“暴雪娱乐”不受此次裁员影响。

■ 全国星际个人联赛季后赛赛程：6月23日举行八强赛（3局2胜制），6月27日举行四强赛（3局2胜制），6月30日举行总决赛（5局3胜制）。

■ 游戏橘子的“秘密花园”网站改版后将成为一个女性专属的娱乐平台，给女性提供一个集购物、休闲、娱乐为一体的虚拟世界，详情请登录：www.gamania.com.cn。





WCG2004三星电子杯中国区选拔赛



1.WCG2004三星电子杯中国区决赛比赛项目

（1）FIFA2004 （2）CS（反恐精英——零点危机1.6） （3）WAR3（魔兽争霸III——冰封王座v1.14b） （4）SC（星际争霸1.10）

2.WCG2004三星电子杯中国区决赛时间、地点

决赛时间：2004年7月16至7月18日　　决赛地点：北京奥林匹克体育中心羽毛球馆

3.WCG2004三星电子杯中国区决赛奖金

名次	CS（人民币）	WAR3（人民币）	SC（人民币）	FIFA（人民币）
冠军	5X10000元+奖品	30000元+奖品	20000元+奖品	20000元+奖品
亚军	5X8000元+奖品	20000元+奖品	10000元+奖品	10000元+奖品
季军	5X5000元+奖品	10000元+奖品	5000元+奖品	5000元+奖品

登陆大赛官方网站www.cn-worldcybergames.org，将获得WCG2004年中国区的更多信息。

中国电子竞技国家队正式成立

■本刊记者 生铁 冰河
（沈阳、武汉报道）

2004年6月12日，在沈阳市的辽宁体育宫，2004年中国电子竞技国家队选拔赛正式开始。首次选拔赛的比赛项目包括《反恐精英》、《魔兽争霸》、《星际争霸》和FIFA2004等4个项目。

本届会议由中华全国体育总会主办，华奥星空和辽宁体委协办，建碁（AOpen）赞



本刊记者在采访中国奥委会副主席何慧娴女士时，她表示电子竞技与网络游戏有很大区别。促使电子竞技采取更规范的体育规则，可以使它变得更有序、更健康，也能起到关爱青少年、对抗“黑网吧”的作用。



北京CS代表队（WNV战队）是本届联赛中最优秀的CS战队。记者在赛后采访了他们。队长吴润波对CEG的看法是这样的：我觉得这是好事。起码我们有了国家运动员的名份，我们在收入方面考虑不多，国内目前游戏产业发展并不太好，所以成立国家队能促进产业的正规化。

英雄齐出手 百万巨奖现西游



■本刊记者 龙猫（杭州、广州报道）

网易公司组织的“英雄齐出手 百万巨奖现西游”活动经过了5月的玩法阶段和抽奖阶段后，最终在广州和杭州两地各40名玩家中产生了大奖得主。

广州方面的活动于6月13日在星海音乐厅举行，此次活动采用了一种“均价”规则：在《大话西游II》中获得“金券”、“银券”的玩家才有资格参与竞拍，而拍品的最终价格由出价者的价格平均值决定，最接近者得到拍品。

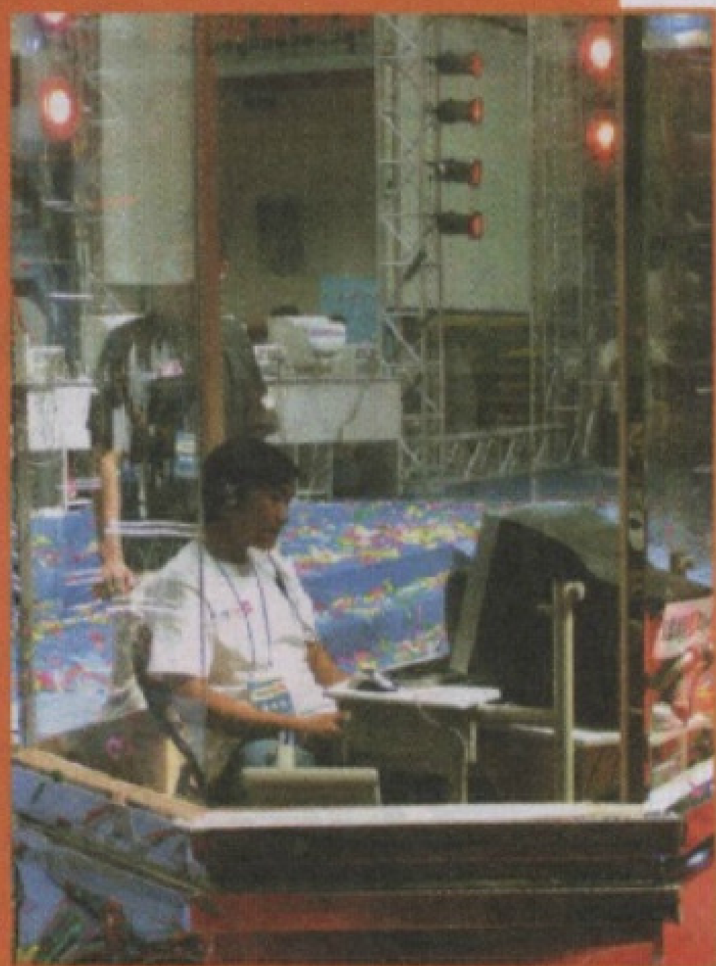
在获得抽奖资格的40名玩家中，来自山西的2号玩家捧走5台IBM ThinkPad笔记本电脑中的2台，而最终幸运大奖，一辆“GOL”汽车被一名山东济南的玩家以407元的价格“买”走。

杭州方面活动的重头戏——“现场竞猜大赛”6月19日在西子湖畔的杭州剧院“红磨房”拉开帷幕。得到竞猜资格的40位玩家在游戏中经历了一个月的战斗，获得了“竞猜奖券”，最终获得参加现场竞猜大赛资格。网易公司执行董事董瑞豹、网易互动娱乐公司市场总监黄华等贵宾和40名玩家共同参与了本次大赛，更请来游戏形象代言人杨千嬅到现场助阵，与玩家互动。本次活动中，网易公司还宣布了《梦幻西游》下一个活动的开启——全国玩家巡回见面会，从7月份开始将有更多互动活动供各地玩家参与。



活动现场的气氛十分活跃，活动过程中穿插的杂技、魔术等表演博得了观众们热烈的掌声，而形象代言人杨千嬅的出现更将现场气氛推向高潮。当然玩家最关心的还是最终的夺宝竞猜活动。现场竞猜方式与之前在广州的活动方法类似，最终5台IBM ThinkPad笔记本电脑分别被来自河北、北京等地的玩家抢走，而一位来自陕西的玩家最终力拔头筹，将另一辆“GOL”汽车归为己有。至此，近期网络游戏活动中难得一见的大手笔——“英雄齐出手 百万巨奖现西游”活动最终告一段落。

记者在这里想说一些题外话。可以说这次活动无论是策划还是运作等方面都十分成功，两位玩家最终得到汽车也是皆大欢喜。但其他更多没拿到汽车的玩家是否得到了自己应该得到的东西，或许更值得关注吧。


取得国家队资格的上海电子竞技选手张卫伟。记者在赛后采访了他，他表示看好CEG，因为以往的比赛商业色彩比较重。

中国电子竞技

助了比赛用电脑。辽宁电视台对比赛做了现场直播。

13日上午，在辽宁大厦会议厅举办了规模隆重的中国电子竞技国家队成立仪式。体委领导出席了会议。中国奥委会副主席何慧娴在会上作了重要讲话。在紧随其后进行的2004中韩国际电子竞技对抗赛新闻发布会上，组委会领导与韩国OGN的高层进行了会晤，宣布联合组成世界电子竞技运动会联赛（简称WEG）组织，推出中韩两国国家队（韩国国家队仅是名义上的）的"国际联赛"。双方将定期举行比赛对抗、外援选手交流等活动，使电子竞技向职业化、正规化发展，摆脱目前单纯依靠赞助输血的弊端，最终要使电子竞技这一被人误解的运动得到应有的地位和尊重。这一国际联赛目前尚未有其他国家的战队参与。韩国媒体对这次会议相当重视，朝鲜日报、中央日报、东亚日报、每日经济、汉城体育等多家韩国媒体到场采访了本次会议。

6月19日，AOpen建碁杯2004全国电子竞技运动会联赛（简称CEG）在武汉的湖北工业大学体育馆正式开幕。中国电子竞技运动自此向着职业化和正规化迈出了探索的脚步。中华全国体育总会荣誉委员、组委会副主任吴寿章等领导出席了开幕式，并宣布赛季开始。随后湖北队作为主队迎战湖南队，双方在《反恐精英》、《星际争霸》、《魔兽争霸》、FIFA2004共4个项目上进行了激烈较量，最终湖北队在主场拥趸的助威声中以3：1击败对手，获得了2分的联赛积分，湖南队获得1分。

2004中国电子竞技国家队4个项目入选名单：

反恐精英：北京CS代表队（WNV战队）：
王丹、张争、张超、张精宇、吴润波
魔兽争霸：
周晨、王浩、孙力伟、苏昊、尹路
星际争霸：
庄传海、张明璐、庞泰、杜今、马天元
FIFA2004：
林晓刚、张卫伟、祝京楠



带着家庭和社会的误解，在电子竞技的道路上苦苦前进的年轻选手们，今天终于获得了一个名份——国家队队员。



选拔赛直播现场的主持人和解说员都是具有专业水准的。


CEG组委会领导与韩国OGN负责人签下世界电子竞技运动会联赛合作协议。


韩国ISTARZONE《星际争霸》总教练Daniel Lee在会场外接受记者采访。



到比赛现场助阵的韩国职业竞技选手Elky和Love。


中韩合作双方的领导在会上。



后来者居上

■上海 海上劳工（本刊专栏作者）

今年2月份，笔者应原新浪乐谷老总杨震之邀来到上海，在他新成立的上海腾武数码科技有限公司开始从事网络游戏的市场推广工作。

出道10年，早已是中国游戏圈内名满江湖的打工皇帝的杨震，终于拥有了自己的公司，自然是踌躇满志，准备在方兴未艾的中国网络游戏热潮中大干一场。而笔者原来一直从事媒体工作，虽然也算是在游戏行业内摸爬滚打了五六年，但一下子从媒体跨越到厂商，从旁观者转变为实干家，4个多月以来也经历了一个漫长的角色转换历程，其间的滋味唯有当事者自知。

以前在游戏媒体的时候，耳闻目睹了圈内所发生的很多事情，亲眼所见许多公司成立、暴发，随后很快就销声匿迹的全过程，便以为经营游戏也不过如此。只有当自己亲身处在一家刚刚成立，面临着无数可能的新公司内部，准备迎接自己的第一款网络游戏作品到来的时候，才发现之前对游戏的理解是那么浅薄，而这个行业居然还有那么多新鲜的东西等待着我们去探索。今后，我将在这个专栏中把自己真正入行之后的一些经验和思考写下来，留待诸多同仁和后人参考。引玉之砖，不免粗陋，但如果这个行业中的每个人都能把自己的经验和教训公之于众，以使后来者能免于重蹈覆辙，则必能促进中国游戏产业的健康发展。

作为一家新兴的本土数字互动娱乐提供厂商，我在从事市场推广工作时所面对的第一件事情，就是在对外宣传和推广自己公司的时候如何才能形成自己的优势和鲜明特点，从而在强敌环伺、厂商众多、壁垒已经开始形成、同质化竞争严重的环境里尽快脱颖而出，给人们留下深刻的第一印象。对于这个问题的回答，则必须首先从对我们所面对的市场的深刻认识和研究开始。因此一开始我们便尝试从此入手逐渐给出公司的整体定位和推广方案。

玩家是我们服务的对象，也是构成这个市场的主体。当我们考虑公司整体方略的时候，就应该首先研究玩家的需求，只有从玩家的需求出发，才能真正明确我们应该做什么以及怎样做，也只有这样才能使我们的资源真正投放到最能发挥作用的地方。

就我们目前所能了解到的情况，玩家的需求主要表现在以下3个方面：

1.优质的产品

产品是玩家满足自己娱乐需求的基础，因此对于优质产品的需求就形成了玩家的第一需求。这里的优质产品有4个方面的含义：优质的原始产品、对于原始产品优质的本地化处理、优质的产品发布以及为中国玩家量身定做。这就是我们在产品层面上所需要努力并突出强调的4个主要方面。

从当前的情况来看，中国网络游戏市场上尽管已经出现了众多的产品，但是能够完全满足玩家需求的优质产品极少。外版产品受到外挂和私服的极大困扰，在本地化处理方面也存在很大问题；本土产品目前尚未达到一流水准。所有这些问题当然很不容易解决，但正是我们的成长空间。

2.贴心的服务

毫无疑问，网络游戏是运营商提供给玩家的一种延续性的娱乐服务。那么玩家在这个过程中自然希望享受到更加贴心主动的服务。所谓贴心的服务，就是指运营商需要彻底摒弃简单生硬、粗暴和被动的做法，认真借鉴传统服务业的成熟做法，时时了解玩家群体的真实需要，并针对这点积极主动地向玩家提供服务。

另外，贴心的服务还有一层含义，那就是针对每位玩家提供个性化、差异化的服务。所有这些工作只有一个终极目的，就是让每位玩家都能真正体会到上帝的感觉。

纵观当前所有的中国网络游戏运营商，在客户服务方面仍处于不很完善的初级阶段。厂商们往往只是从自身赢利的角度出发，而不是与合作伙伴和玩家的共赢（玩家也是合作伙伴）。在理念上，很少有人能从内心深处真正把玩家放在上帝的位置上，真正理解并尊重玩家的需求；在实际操作过程中，各种简单粗暴的做法屡见不鲜。所有这些正不断地伤害着整个玩家群体，而这也正是如我们这样的后来者的机会和努力空间。

3.民族的概念

作为一个大国和历史悠久的古老民族，人们心中所隐藏的强烈的民族情绪是无论如何都不能忽视的。自从有了电子游戏的那一天开始，中国玩家无时无刻不在期望着有朝一日能玩到属于我们自己的一流游戏作品，能享受到为他们量身打造的娱乐服务。而作为一家完全内资的本土游戏企业，尽管在初期我们仍然会以代理境外产品作为主要的发展策略，但这并不影响我们积蓄力量，立足长远以发展民族游戏产业为己任。再考虑到公司已经吸引到了国内最高水平的游戏制作组，我们的研发将同时起步，在这方面更加拥有了充分的可能性。

打民族牌并不一定非要做旗手，这是一张每家中国企业都可以出的牌，关键就看怎样运用才能获取对公司而言最佳的效果。

以上3点便是我们在公司推广方面所考虑的基本出发点，依据这些便可以制作出一整套公司推广的具体方案和策略。（笔者电子邮件为dwang@tengwu.com.cn，欢迎所有有志于推动中国游戏产业发展的朋友来信共同探讨）。

泼胆浮海上
埋首一劳工

2004年8月大陆电脑游戏新产品预发售表

发售日期	产品名称	游戏类型	价格（元）	容量（CD）
育碧				
2004年8月	猎杀潜航III	模拟	待定	待定
2004年8月	波斯王子II	动作冒险	待定	待定
2004年8月	工人物语V	策略	待定	待定
2004年8月	兄弟连	FPS	待定	待定
阳光娱动				
2004年8月	变形金刚——重拳出击	第三人称动作射击	49	2
2004年8月	文明III——征服世界	回合策略	58	3
2004年8月	终结者3——机器战争	FPS	58	1
2004年8月	侠盗罗宾汉——王冠守护者	动作策略	49	2
2004年8月	灰鹰——邪恶元素之神殿	RPG	58	2
2004年8月	零点危机——无上荣誉	动作射击	49	1
2004年8月	文化3——北国风云	模拟	49	1
2004年8月	魔域幻境	FPS	49	1
2004年8月	火线追击	FPS	49	1
2004年8月	战俘——觊觎狂潮	RTS	49	2
2004年8月	圣域	RPG	58	2
寰宇之星				
2004年8月	风色幻想III——罪与罚的镇魂歌	战略角色扮演	待定	3
2004年8月	仙剑奇侠传III——外传	RPG	待定	4

仙剑奇侠传三外传 问情篇

■类型：角色扮演 ■制作：上海软星
■发行：寰宇之星 ■上市日期：2004年8月
■推荐度：★★★★☆

心醉飞琼一曲歌

■上海软星制作群

“仙三外传”的主题是问情，乐曲部分自然也要以此为根本。那么“仙三外传”的音乐部分是什么样呢？为此我们颇下了一番心思，最后决定以“仙剑”诗词及音乐为原形，对其加以调整，以此衍生出歌词与歌曲部分。近期，将会请出神秘人物（这也是“仙剑”活动之一，暂时保密哟）演唱。届时，玩家将有机会听到由音乐大师骆集益作曲、研发团队拟词、幸运玩家演唱的“仙三外传”主题曲——《仙剑问情》。



剑魄琴心 名家经典


华丽的光影效果。

相信大家对“仙三”的每首曲子都记忆犹新吧，尤其是主题曲《御剑江湖》，袅袅余音，绕梁三日，让人荡气回肠。我们制作小组对于“仙剑”系列的配乐总是非常重视的，每一首曲子都经过精心考量，努力做到场景配乐与浪漫动人的故事相辅相成，战斗配乐与精彩刺激的战斗配合无间，这也是“仙剑”系列深受广大玩家欢迎的主要原因之一。

没有音乐便没有意境，没有意境的诗词便无法触动人心。同样如此，没有好的诗词，则本作的《仙剑问情》曲也就无从诞生了。只有词曲相互呼应、相辅相成，才能达到最佳效果。

依照惯例，上海软星对配乐制作的重视程度绝不亚于游戏企划、程序、美术方面。这次仍由监制一职统筹企划需求、风格制订与最终审查，由音乐大师吴欣叡协助将每首曲子按每位音乐大师的擅长风格分派制作。制作“仙三外传”的音乐大师共有骆集益、周志华、吴欣叡、曾志豪、吕圣斐、商育通6位，而其中的制作主力则为前4位。单说人名可能各位还不是很清楚，就以“仙三”在网络上被玩家点评为例：由骆集益创作的最受玩家欢迎的是《御剑江湖》与“仙三”片头动画音乐《轮回》；周志华的是《降妖谱》与《望海潮》；吴欣叡的是《青玉案》与《情牵》；曾志豪的是《魔神诀》与《玄色风》。



“仙三外传”总曲数略少于三代，但音乐总长度却等同于“仙三”。这是因为不少玩家觉得三代的音乐太短，听不过瘾，所以这次上海软星为了满足玩家要求，在音乐规划上将每首曲子秒数加长，并且要求不可用循环播放的方式制作，一定要做到整首配乐不但时间上拉长，内容方面的旋律与乐器都要有充分表现。所以这几位大师在本次外传中承担的责任更艰巨，因为曲子短好作，曲子要长且要耐听则大大增加了难度。

下面要介绍的是音乐的整体风格。三代因为主题是“轮回”，所以音乐制作方向要在“好听”之余兼顾沧桑感。外传的主题是“问情”，所以音乐制作方向要在“耐听”之余兼顾情感。而情感又包含了亲情、友情、爱情，所以除了传统的各主角、场景、战斗等代表音乐之外，本次还为人间三情分别制作了《春晖爱日》、《少年行》、《眉间心上》的正曲与变奏，曲曲耐听，也充分表达了三类六种不同意境。在众多外传曲子中，最动听的当然首推主题曲《挥剑问情》。本曲充分表现了少年男女初涉爱河的甜蜜、不解、困惑，整曲如初恋情感一般虚幻不定，苦涩和甜美兼而有之。旋律轻巧而流畅，如微风般轻盈而柔和，相信一定会给玩家带来一番全新感受。也因为这首曲子有着足够的表现力，《挥剑问情》也被指定为《仙剑问情》歌曲的基础。



纵观“仙三外传”的音乐规划，从人类原始的动情生念为起点，展开了人物、场景、战斗、三情的各曲风格，最终又回归人声所唱的《仙剑问情》，周而复始，如同太极一般，各有不同，但又融为一体。最后还可以透露一下，“仙三”、“仙三外传”、“仙四”、“仙四外传”的音乐规划都是一次排定的，细究两代间的转变，配合道家太极周而复始的循环，玩家应该多少可以预估到“仙四”的音乐风格。


充满诗意的场景。

剑宇乾坤 品味诗词

讲过音乐、接下来便要说诗词部分了。歌是由词曲组成的，歌词的由来要切合意境才能让人产生共鸣。那么意境从何体现？这就是"仙剑"中那些由剧情延伸而成的诗词了。

本次外传中的诗词皆为全新创作，数量多达20首以上。例如词牌包括了西江月、宜男草、如梦令、沁园春、诉衷情、钗头凤、相见欢等，配合着故事情节的发展与人物心境变化，谱出一首首情感细腻、意境悠远的诗词来。就让我们来从下面两首诗词中一窥"仙三外传"的诗词世界。

一、徐长卿与紫萱的感情故事，大家一定都在"仙三"中有了深刻体会。不过这徐长卿也真是个痴情汉，已经与紫萱别离了18年，但在"仙三外传"中依然深爱紫萱，无法忘怀，有词为证：

更忆当年初相见
三世缘
今生续断
运五灵、自渡渡人
胸怀碧水
身被火焰


热闹的集市中，没有我的知己。

逆天行事终有谴
宿命里
长留嗟叹
情天下、欲海波涌
半生离索
凄凉无限


这难道是仙人指路？

二、蜀山派小混混南宫煌，整日游手好闲，可总做着成就一番大业的白日梦。一日，受酒鬼司徒钟所托来到唐家堡，走着走着看到了一个茅山老道。这老道正在摆摊设赌局。南宫煌好奇心起，上前一探究竟。这一看便知道老道在使诈骗人，心想自己可是个中好手，哪容得这老道在此撒野？于是挺身而出一较高下，才不过使了点小手段，便轻轻松松地揭穿骗术，把那道士给气跑了。此时的南宫煌可真是意气风发，得意万分，没想到小试身手便有如此成绩，故立诗为证：

年少不惧江湖老，放歌四海任逍遥。
未解前路多少事，欲与青天试比高。

而自此以后，南宫煌的生活也有了翻天覆地的变化。他之后的经历出人意料，而他所遇到的困难和危险更非常人所能想象。这是不是也意谓着能够做大事的英雄人物，都有点狂妄、自信，都需要经历磨练呢？其实偶尔做做白日梦，才有奋发向上的冲劲与动力，不知道玩家是不是也这么想？

■中国仙剑联盟的仙三外传讨论版：http://www.palunion.net/bbs/
■欢迎广大读者把自己对"外传"的意见和建议发到这里。

南宫煌书场



老少爷们，煌大仙我即将被封印在"仙三外传"中当男主角了，所以这是最后一次来看望大家。但是没关系，嘿嘿，游戏中我说的话可多着呢！包准儿让大家满意……哎～别依依不舍呀！暑假咱们就见面了，您说是不是？什么？还是不舍得？好吧，煌大仙在这边给您赔不是。其实呢，也真该给您道个歉。原来本大仙打算这回书要来个幕后花絮，这不是挺好的吗？可您来评评理，上海软星里面的成员个个脸色发白、面无血色，敢情是被盗版害得没钱买饭吃？非也，非也！此乃正版游戏出片前的正常现象。所以哩，本大仙不但幕后花絮没采访到，还被抽烟骷髅头与紫黑色长翅膀的两个妖怪给四脚朝天地撵出了大门，说没空理我这游手好闲的小混混！这笔帐我……我……算了，免得把他们惹火，在游戏中把我的脸一划——丑了！对话一改——呆了！Bug一出——88，死机了！那可怎么是好呀！您说是不是？

别走别走！没有幕后花絮，本大仙还有别的！最近玩家都在反应"仙三外传"宣传动画没看到，这您可不知道了，"仙三外传"的动画可比"仙三"的内容多、难度大、费时多啊！"仙三"中飞蓬与重楼两大神魔激斗只是小意思，而"仙三外传"片头动画还是由林克敏大师操刀，光是片头动画时间就长达……那个抽烟骷髅头正在瞪我，看来本大仙要小小转个话题。这样吧，来个片头动画现场直播！这内容可精采着呢，如此老少爷们满意否？好！闲话少说，言归正经，大家上、眼、瞧！

一轮明月高挂在蜀山锁妖塔之上，几片流云飘过，这是个极其宁静的夜晚。突然间，妖兽赤炎出现！它面目狰狞，口中呼出之气竟炙热如烈火一般，一看便知是个厉害的角色。此时，出现数十名蜀山弟子拦截。剑阵团团包围住赤炎之际，蜀山弟子纷纷伸手捏剑诀齐喝一声，指尖立时腾起明亮火焰。赤炎毫无惧色，电光火石般转身，发出一道烈焰偷袭后方。后方弟子急忙拔剑组阵，奋力阻挡烈焰攻势。但还是有几人被弹了开去。赤炎力量之大，令众弟子惊讶万分。然而赤炎却不甚满意这一招的威力，气愤自己功力尚未恢复。此时，突然出现了一位少年英雄……啊……咳咳，紫黑色长翅膀的妖怪叫本大仙闭嘴！好好好，不说就是。其实文字的描述实在远不及动画直接的感受，相信等到老少爷们真正玩到"仙三外传"时，绝对会知道什么叫做"精彩好看"！

慢！不对劲！应该只有本大仙一人在偷窥现场动画直播，刚刚闪过的那人是谁？一朵红云之中飘出一丛红发，难道是传说中的……





■类型：策略 ■制作：Firaxis Games ■发行：Atari
■上市日期：2004年第四季度 ■推荐度：★★★★★

席德·梅尔的海盗
Sid Meier's Pirates!

■北京 MyST 枫风

1987年同名游戏的轰动效应可能各位无缘体会，不过17年之后海盗又将回到我们身边。缔造者席德·梅尔认为他们现在完全有能力打造另一部经典，而不是出于纯粹的商业目的制作续集，也许这部相隔17年的续集能够证明席德宝刀未老。席德和他的同事们已经顺利将文明系列带进新世纪新的辉煌当中，相信他们也能圆满完成新的使命，向所有新生代玩家展现《海盗》特有的开放的游戏世界、极高的可玩性和出色的美工。

大海传奇


好一幅加勒比风情画。

游戏将把玩家带回海盗的家乡——加勒比海，整个加勒比任你自由驰骋，海盗们将以侠肝义胆的面目出现，去开拓属于自己的全新天地。制作者并没有把制作重点放到17世纪海盗残酷生存的表现上，而是为整个游戏注入更多的浪漫色彩。

作为整部作品的中心人物，在海上你要搜寻猎物，打劫船只。海上航行不会一帆风顺，你必须躲避暴风雨的袭击，同时殖民政府的巡逻舰队也可能对你围追堵截。

找一个安全的港口作基地是必不可少的，你可以在港口进行补给，或者倒卖战利品，你也可以到城镇中的小酒馆里探听风声，获得有用的情报。只要你还没有被正式通缉，就可以顺利拜访地方官员，获取官方的最新情报，当然你也可以投其所好以增加和当地政府间的友好度。

玩家的行动将对历史事件产生重要影响，将令当地政治气候产生改变。你要和加勒比这片土地上的各个殖民政府打交道，在英国、法国、西班牙和荷兰中选择一个靠山，而且还有机会升官发财。

战斗与探险——永远的主题

游戏作战方式基本和前作的即时模式如出一辙。海战打响后，诸如“左舵15，右舷开火”之类的命令声和爆炸声将不绝于耳，而玩家在战斗中将面临种种复杂情况，要当心你的大炮在关键时刻哑掉哟。你可以胜利者的姿态搭救落水的敌人，以充分显示你的风度，而在大势已去的情况下你只能选择加紧尾巴赶紧逃命并乞求上帝保佑了。

剑术格斗永远是古典海洋题材游戏不可或缺的重要部分，《海盗》当然也不例外。拼剑就像格斗小游戏，你可以做出劈刺、力斩、横扫等丰富的格斗动作，而且甲板、室内、花园等地都可能成为决斗的场所。

游戏中还有一些攻城战，场面非常壮观。硝烟弥漫，到处是不长眼睛的火枪弹丸；刀光剑影，上下左右一片寒光闪闪。这一过程玩家将通过一个简化的类似即时战略游戏的界面进行。


惊心动魄的海战场面。

不俗的物品都有着特定功能。弯刀保证你在近战格斗中更加得心应手，装备一部晴雨表，帆船就不必在风暴面前一味躲避，邀请一些专家加入团队，还可以提高船员的能力，一个出色的炮手将加速火炮的装填速度。

如果不幸在战斗中成为俘虏也不要紧，游戏提供了在伸手不见五指的黑夜里，穿过卫兵巡逻的城镇街头，在建筑之间东藏西躲的独特越狱体验。

人们很容易将海盗和财宝联系起来，多半是受了那部《金银岛》的影响。寻找财宝将是非常刺激的，当你终于凑齐了地图碎片，赶快带上一众手下去发掘吧，地图上标有"X"的地方藏有数不尽的金银。当然，寻宝的路程也不会一帆风顺。

成为一名浪漫的海盗绅士


看招！所有的地方都可以成为比试剑术的场所。

游戏中玩家可以实现丰富的动作，比如绕着柱子转圈、疯狂地移动、出剑劈刺，还可以像电影中那样从楼梯上飞下来，从栏杆上滑落而下，或者在酒馆中上演一场以一敌十的好戏。

尽管游戏是开放性的，席德·梅尔还是坚持将人物塑造成正面形象，他认为海盗是多少有点贵族气质的。如果能聪明地玩弄外交手腕，你就可以成为一个善良而富有的爱国者。在游戏中，玩家还可以把自己装扮成一个绅士，用非凡的勇气和梦幻的舞步赢得执政官千金的芳心。

追求新意的图像动画与音效

Firaxis打算让海盗们的形象更加突出，他们用了非常清新和夸张的画风，人物服装的设计中规中矩，力求再现历史原貌。而与原作充满油画感的人物造型大相径庭，新作中你将看到卡通化造型的海盗身着色彩亮丽的服饰坐在小酒馆角落里。他们可能有搞笑的胡须和夸张的五官，这与一些玩家心目中的海盗形象相去甚远，不过这与游戏的整体风格还是相适应的。

几年前Firaxis公司招收3D技术人员，人们就在猜测席德大叔他们是否准备转型制作3D游戏，现在真相大白，本作就是他们第一款应用3D技术制作出来的作品。很久以前是像素图像的时代，1987年时，玩家必须发挥想象才能弥补256色模式的不足，而现在《席德·梅尔的海盗》将提供让人满意的图像效果，用席德大叔的原话来说就是："我们还是请求玩家运用他们丰富的想象力，但基本上发挥余地不大了。"Firaxis没有炫耀他们使用的3D引擎多么强大，相反他们却透露了开发过程中用到的很多投机取巧的花招。比如帆船两侧的炮位，他们在几何上根本不存在，然而经过3D艺术专家迈克·巴赞尔的处理，在足够远的距离上，船舷上看起来真的有一排正方形炮孔。


会跳舞的海盗能否赢得公主的芳心？

作为游戏总监制，席德对于动作设计师丹尼斯可能过于苛刻了。他要求无论是在跳舞还是格斗时，必须清晰简练地展现最细节的动作。据说格斗时可以根据对手的手上动作预测他的出招方向，而参加舞会时正确回应对方的舞姿还将获得某种好处。

《海盗》的声音部分由音效专家马克·柯罗莫具体负责。我们了解到，游戏中每个港口都有其独特旋律的主题曲，而特定场景还会有渲染气氛的音乐出现，比如当你进入执政官官邸就会奏响庄严的大健琴声，相反小酒馆里总能听到一些不三不四的家伙的粗俗交谈。还有一点让人期待，游戏的音效是方向性的，你可以做到"听声辨位"，从音响效果可以明确判断雷暴和海战发生海区的大致方位。

兼顾自由性和优秀故事的剧情系统。

虽然整个剧情是开放的，但仍然会有一个主线故事。游戏中存在一个大反派，他手上沾满你双亲的鲜血，强迫你离开欧洲大陆，将你全家拆散分布在加勒比海各地。游戏进程中你将会发现线索找到并营救出长期失散的家庭成员，最终和不共戴天的仇人展开生死决战。但这并非易事，当你拥有海湾中最大的战舰和上百名船员的时候，你将迎来最终决战。结束冤家的罪恶一生，为世界除去一害，然后玩家就可以光荣退休了。

如果你不喜欢预先设定的剧情，也可以自己的方式完成游戏。游戏中不存在死亡的概念，但是你的海盗生涯毕竟有限，所以一切需小心谨慎才好。虽说不至于在绞刑架上丧命，但成为阶下囚的感觉相信也不会太好。如果不能设法逃脱，你就得在里面待上几年光景，随着年龄增长，你的反应和体力都不比以往，航海、格斗能力将全面下降。年岁一到你就只能退出江湖，游戏也将结束，游戏系统将对你的"一生"亮出分数。


Firaxis公司挂满了骷髅旗。


负责音效的设计师对游戏音效充满信心。

通常情况下你甚至可以一晚上就玩通游戏一次，这可能会让人上瘾，就像当年《文明》风行时所产生的"再玩最后一回合"现象一样，你会不断对自己重复，"让我再玩一下吧，我马上就要找到财宝了，我马上就要打败这个家伙了"之类的话。不管怎么样，我们还是期待"海盗"能够尽快安装到自己的电脑上。

■类型：策略 ■制作：光荣 ■发行：光荣
■上市日期：2004年7月 ■推荐度：★★★★☆

《三国志X》详细披露

■游侠创作室 浪子韩柏

虽然光荣游戏迷们在著名的E3大展上已经得到一些有关游戏的消息，但相信这些资料远远未能满足光荣Fans的胃口。在新一批资料放出之后，笔者拿到了更为丰富的《三国志X》相关内容。相信以下游戏资料足以令光荣Fans们热血沸腾，更为期待这款跨时代的《三国志》系列最新作品早日问世。

这次光荣公布的资料主要围绕3个方面。

一、创新的全方位战争系统

1.战争分为宏观和微观两个层面。

正如在至今为止的报道中所描述的那样，《三国志X》中的战争分为战役和战斗。

战役是指在被分为六大地域的广大中国地图上，争夺其中之一地域的两方势力之间的抗争。我们可以称之为战略决战，是直到进攻方占领该地域的全部都市或是彻底失败为止。战役将有可能持续数年之久。


城内巷战。

战斗则分为在都市前进行的城门战、在城中进行的巷战以及在上述场所外进行的野战3种。战斗并非实时制的，而是稍有变化的回合制，即并非1天=1回合，而是行动力攒到1000的武将间轮流行动的战斗系统。行动力会随时间流逝而不断上升，不过上升幅度是受武将统率力影响的。因此，武将统率力越高，行动力上升越快，也就可得到更多的行动回合。行动力相当于“行动点数”，各武将每回合可以消耗这些点数来行动。例如平地移动1格要1点，攻击1次要3点。如果点数不足，就无法进行相应的行动。

而每回合可以积攒的行动点数，是由武将的能力（武力和智力，估计只会参照两者中较高的一个）来决定的。因此只看某一回合的话，当然也是能力较高的武将可以有更多的行动。

参加战斗的某一方达到了胜利条件或战斗开始后经过30天，战斗就会结束。不过如果城门战是进攻方胜利的情况下，如果防守方仍有剩余部队，就会进入巷战。进攻方只有在巷战中也取得胜利，才算是真正攻下了该都市。

城门、行政厅等建筑，会有防御度的设定。防御度降为0时，即标志该建筑遭到了破坏。

2.一名武将可以统率多支部队。

在本作中，参加战斗的军队，最多可由5名武将率领。不过，与过去一名武将只能率领一支部队不同，随各武将的级别不同，可以统领的部队数也发生相应的变化。具体地说，君主和一品大员可带领10支部队，二品可带领9支，三品为8支……级别每降低一级，带部队数也相应减少。九品武将可带领2支部队，在野武将只能率领自己的私家兵团1支部队。单支部队的最大人数上限为1万。

需要注意的是，一支军队的总部队数受其总指挥官的级别所限，该数量与总指挥个人可以带领的部队数是一样的。也就是说，由二品官作为总指挥的部队，即使有5名武将，但也只能有9支部队。反之，即使只有君主一人做指挥，那么也可以率领一支10万人的军队。

一名武将率领多支部队的场合，该武将直接指挥的部队成为“本队”，其他部队为“支队”。本队当然可以完全反映该武将的各种能力，但支队只能反映该武将70%的能力。

3.强调地形、地理条件以及天气等各种要素对战争的影响。

战斗还与天气和地势有关。例如，雾天会无法轻易发现敌人部队，而从较高的地形射击时射程会较远。此外，战斗地图还受季节影响。比如发生“台风”事件的话，河

川会变宽。同样，如果战斗地图中有堤坝存在的话，将其破坏就可能造成河水溢出，本为平地的地形会变成河流的一部分。河川的地形上，没有兵器“蒙冲”、“斗舰”，或者是没有“提督”特技的武将所率领的部队，会有被河水冲散的情形发生。因此，河川地图较多的吴国武将，在水战方面比较有利。

再介绍一些更加具体的细节吧。战斗中执行“突击”的话，可将对方部队逼退一格，因此如果能将其逼入正着火的地区，就会产生追加的伤害效果。虽然一对一的战斗基本上应该是通过“单挑指令”来进行的，但在突击指令的执行过程中，武将也可能不听指挥而发动单挑。

最后还要提醒各位玩家的是，在本作中，共有14个兵种、7种武器提供给玩家，可以说是历代“三国”之最。这就是《三国志Ⅹ》为我们营造的全新战争系统。

二、独一无二的舌战体系

在历代“三国”游戏中，玩家只能体验到武将间最激动人心、热血沸腾的单挑。而本作的创新要素——舌战则是智将们表演的舞台，也是考验玩家头脑的部分。


激烈的舌战。

所谓舌战，也就是“在智将当中展开的，以语言作为工具，不流血的单挑”。舌战会在外交或是潜入敌方都市时发生，舌战胜利就可能使情况好转。例如，外交时所提要求被拒绝一次之后，就可以通过舌战的胜利，来迫使对方接受该条件。

参考舌战画面我们可以看到，舌战智将有“论客”、“强弁家”、“说客”、“纵横家”4项能力值，这就是跟舌战有关的4项特技。根据武将拥有的特技不同，可以使用的舌战指令也随之变化。这里周瑜的“说客”一项为灰色，表示他还未取得该种技能；而画面右方的诸葛亮，是拥有全部4种特技的强手。立桥上所描绘的蓝/红色曲线，被称为“心理条”。可以直观地看出，画面上的情形是诸葛亮已经取得了对周瑜的压倒性优势。玩家所要做的便是较好地利用各种指令和组合攻击，以使控制武将的“蓝”条一直延伸到画面右端。反之，如果被逼到了左端，那么就是玩家失败了。

舌战是以回合制进行的。双方武将均为一回合下达一次命令，根据双方发出指令的强弱来判定该回合的胜负。胜方的心理条就会向对方一侧延伸。原则上就是这样以回合数限制地不断反复地进行一进一退的战斗，除非一方完全压倒对手，否则战斗会一直进行下去。

在舌战中可以使用的指令，从大的方面讲可分为“基本指令”、“辅助指令”、“攻击指令”、“自动指令”和“特殊指令”五大类共13种。不过并非所有的武将都能使用全部13种指令，其中的一部分指令是受到武将特技限制的。舌战的各种指令比较复杂，我们在此就不一一介绍了，只要玩家清楚即可。本次舌战系统可不简单，是一个全新的系统，到时候可得费一番心力才能上手。

三、既体现武将个性光彩又体现熟能生巧的特技系统

所谓特技，顾名思义就是武将拥有的特殊能力。《三国志Ⅹ》与《三国志Ⅷ》一样，采用了武将担当制（玩家可以选用游戏中任何人物进行）。《三国志Ⅹ》的特技，也包含了《三国志Ⅷ》的“战法”（与《三国志Ⅸ》的“兵法”有相似之处）。

本作中的特技总共有42种，大致可分为“政略”、“计略”、“指挥”、“武艺”、“交涉”这5部分。而这5个部分，又和武将能力值中的“政治”、“智力”、“统率”、“武力”、“魅力”有关联，只有对应部分的能力数值达到一定水平，才能习得该项特技。

特技必须通过从事相应工作积累经验才能学会，当然玩家也可以通过向其他武将“学习”得到。想要向其他武将学习自然是有条件的，首先自己的能力要达到技能所需的数值；其次，玩家与武将之间的能力数值要相差10以下。比如说玩家要学习“计略”系的特技，教学者的智力是70的话，学习者的智力就不能超过80。最后要注意的是，玩家与武将之间的“亲密度”也影响着学习的结果，两人关系起码要在“信赖”以上才能学习。通过“谈话”、“喝酒”等可以提高两人的“亲密度”。



使用特技进行单挑。

当然，上面所说的并不包括全部的特技。比如“军师”、“提督”在满足了特定的条件后就可以自动获得（不需学习），而“名士”、“仙人”则要找特定的人物交流才能得到。总之，本作中的特技和能力都是可以通过锻炼和工作来学习和提升的，既不会出现《三国志Ⅶ》那样把懦弱的阿斗都能培养成全能武将的局面，也不会出现《三国志Ⅳ》中南征北战的常胜将军却不增加武力的情况。多劳多得、熟能生巧的技能体系，将让玩家体会到人物的各项技能逐渐获得提高的乐趣。

■类型：冒险 ■制作：Ubisoft ■发行：Ubisoft
■上市日期：2004年9月1日 ■推荐度：★★★☆

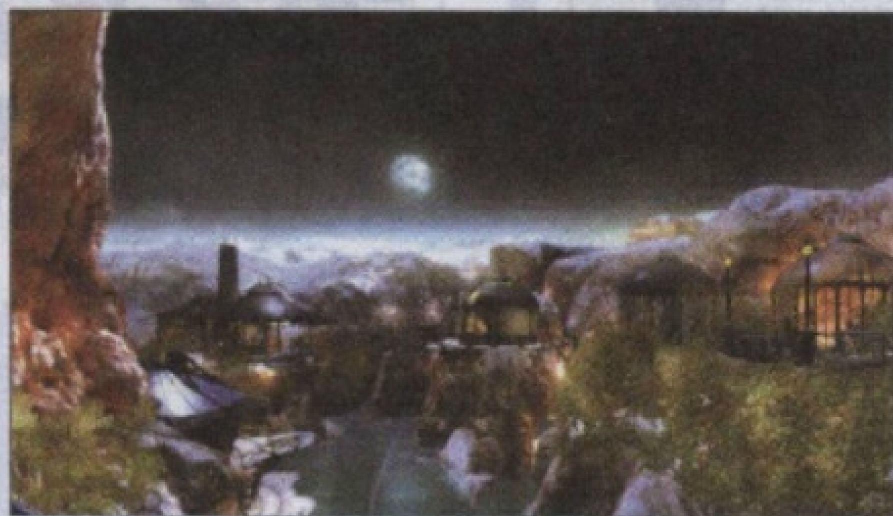
神秘岛Ⅳ——启示录
Myst Ⅳ: Revelation

■品游轩 苹果熟了

目前还有多少喜欢冒险游戏的玩家呢？多乎哉？不多也。《神秘岛》是Cyan公司于1993年推出的一款欧美冒险游戏经典。当初推出的卖点是以魔幻诡异的游戏剧情吸引玩家，以罕见的360°全景画面表现为鲜明特色，所引发的轰动至今还让不少玩家津津乐道；后来顺理成章地进入年度十大热门游戏排行榜，之后陆续推出的二代、三代也都获得冒险游戏迷的热烈反应。

《神秘岛》唯美的场景是异常出名的，全新的《启示录》除了打造一个更加真实的Myst世界之外，还将展示一个家庭的隐秘故事：这个家庭中的小女孩不幸失踪了，而让人震撼的是，嫌疑犯居然是她的两个同胞兄弟Sirrus和Achenar。这是凄惨的人伦悲剧，亦或是莫名奇妙的冤案？玩家必须走入游戏的世界里，亲身体验精神冒险的滋味；探寻当事人的心理曲线，一步步揭开事件的真相，最终真正完成这一段富含哲理的人生启示录。

《启示录》的格调略显诡异和另类。玩家扮演的是擅长催眠术的心理专家，面对突如其来的儿童遭诱拐失踪案件，毅然接受警方委托从心理角度与嫌疑犯进行较量，试图打开对方尘封已久的内心深处，来寻求解救被拐幼童的种种可能。而嫌疑犯兄弟二人可能患有精神疾病，异于常人的思维和感觉将使你的调查工作几乎寸步难行，游戏的挑战性之大是可以想象的。



对于这样一款大作，除了育碧蒙特利尔工作室成员的全力投入，还得到了各方的关注和支持。有关人士透露说：Myst过去的老东家Cyan其实也没有完全对新的《启示录》置之不顾，他们为育碧的设计团队提供了对方必需的技术问题解释，保证游戏不会偏出该系列的设计轨道而变得面目全非。其次，他们也给了对方以创新和发展的充分自由空间，这样大家看到的最终作品肯定不会是墨守成规的平庸之作。

鉴于目前电脑硬件水平的飞速发展，玩家普遍关心游戏是否需要较高的配置才能流畅运行。来自育碧设计团队的说法是，游戏将不会以追求高画质为目的，强制玩家升级电脑，将支持近3年内出品的64M显存的显卡。这是一个出乎意料的较低配置要求，目的是为了让尽量多的玩家能够享受到游戏的乐趣。但是庞大的游戏世界的营造和较长的游戏流程设计，使得游戏只能以DVD为出版载体。对于这样的解释，笔者认为毫不意外。冒险游戏和动作游戏不同，向来对电脑配置要求不高，而《启示录》宣称精美绝伦的画面，估计也不会让人有太大的惊艳。

著名的IT杂志《连线（Wired）》报道说，来自法国的Bionatics公司传出相关消息，他们出品的NATFX软件，将帮助《启示录》的设计者“做”出一个郁郁葱葱、水美林秀的大自然。众所周知，树木等植物是游戏美工最棘手的设计难题，要表现出树木的真实状况远不像设计土地、山脉那样简单。NATFX软件的运用将改善此方面的设计效果。NATFX软件并非专门为游戏设计服务，它本来是用于农业研究中的作物生长模型设计的。该软件的内核技术基于遗传学原理，看来用于游戏设计属于其额外的范畴，但其展示的设计效果却非常惊人。

育碧特地聘请了鼎鼎大名的Jack Wall为游戏主题背景谱写乐曲，还招来了世界著名的录音师Peter Gabriel为游戏度身制作音效，这种超白金的组合将使玩家们在听觉上得到非同一般的享受。还有一点值得关注，在官方网站上，我们可以看到“DVD ROM Mac/PC”的字样，看来将同时为苹果电脑用户提供愉快的游戏享受。对于游戏最吸引人的谜题设计，目前还没有透露出任何信息。我们可以不断地密切关注其官方网站，相信随着发售日期的一天天逼近，育碧会不断放出消息来勾起玩家的兴趣。

■类型：大型多人在线 ■制作：盛大 ■运营：盛大
■上市日期：2004年7月 ■推荐度：★★★☆

《传奇世界》1.69版《铁血魔城》

■北京 Fas

《传奇世界》是由盛大网络自主研发的大型多人在线角色扮演游戏，自从2003年7月正式推出之后，便受到广大网络游戏玩家的喜爱。如今，时隔一年，玩家对《传奇世界》的热情依然不减。其间，《传奇世界》的游戏版本经过多次升级，更新了大量的游戏内容，为玩家提供了更为广阔的游戏空间。尤其是今年5月初《传奇世界》推出1.67版《百年好合》，5月28日推出1.68版《命运之刃》，而6月28日又暨《传奇世界》周年之庆推出了1.69版《铁血魔城》。短短3个月的时间内，游戏版本进行了3次大规模的升级。《铁血魔城》作为更新幅度最大的一次升级，增加了大量的全新游戏内容，不但提高了游戏整体的趣味性，而且为玩家提供了更为高难度的挑战。



超大的游戏地图

曾经听说在某款网络游戏中，玩家从某个地牢的一端马不停蹄地跑到另一端，需要花费1小时20分钟的时间。当时，不禁感叹该游戏的场景地图竟然设计得如此巨大。如今，在《传奇世界》1.69版《铁血魔城》中，一幅更为庞大的场景地图又呈现在玩家面前。地图面积高达10万平米的"铁血魔城"，错综复杂，诡异离奇，想来在诸多的网络游戏中绝不多见。在这样宏大的场景中冒险行动，将充满极大的刺激、乐趣和挑战。

激烈的人兽大战

既然称之为"铁血魔城"，那么等待玩家的就将是更为凶狠的敌人和更加残酷的战斗。在新版本的游戏中，多达30种的魔兽战士将对人类的世界发起强有力的挑战。尽管迎接"铁血魔城"挑战的玩家们已经具备了对抗恶魔的实力，但是为了面对炎魔、地火兽骑士等魔界悍将猛烈的攻击，也为各职业的英雄们增加了21种顶级技能，以增强人类的光明力量，从而将邪恶的魔兽部队彻底消灭。在激烈的人兽攻城大战中，魔兽防御，人类攻打，惨烈的搏杀无处不在，血腥的气氛笼罩四周。玩家将在危机四伏的"铁血魔城"中，切身体验人兽惊心动魄的激战。

自从《传奇世界》周年庆版主题小说《铁血魔城序章》在5月中旬正式推出后，广大玩家便围绕着小说的情节发展和人物形象展开了讨论，大家都想通过小说推测和揣摩出游戏的相关细节。除了争相讨论如何对付先前提到的炎魔之外，玩家还从《铁血魔城》男主人公擅长使用2种不同职业魔法的描述中，预测游戏将打破职业局限，并且从雇佣兵的出现，推测到游戏的团体大战中将引入雇佣兵的设定。总之，种种揣测表明了广大玩家对《铁血魔城》充满极大的兴趣与好奇。而从《传奇世界》的精彩表现来看，它也不会令我们感到失望。



■类型：大型多人在线 ■制作：韩国韩光公司 ■运营：欢乐数码
■上市日期：2004年8月 ■推荐度：★★★☆

密传Online Tantra

■北京 Saincy

远在混沌初开之时，神与人类一同生存在一个名为“密传”的世界中。在这里，创造之神梵天、调合之神比湿奴、破坏之神湿婆一直维持着密传世界的平衡，人类也生活得宁静平和。但魔罗势力的出现破坏了这种平衡，神与神之间的战斗终于波及到人类世界，人们不再和平相处，而以种族区分，开始了不同的生活。

人们按照各自的生活方式和自然环境，分别生活在以曼陀罗高原为中心的8个不同地域。梵天、比湿奴和湿婆曾与魔罗势力发生过一场惨烈的战斗。在那些他们战斗过的高原上，还可看到残留下来的香巴拉城、为了团结8个种族而树立起来的纪念碑、象征着对3个主神信仰的善见城、纪念传说中英雄的八王城……这些建筑似乎时时刻刻在提醒着人们，神曾经为人类做出过奉献。



为了复活3位主神，身为神之后代的人们在这荒废的高原上开始了新的冒险。他们寻找着那些知道神之传说的人们，并接过拯救这密传世界的重任……

《密传Online》与其他网络游戏不同的是，它并未采用北欧神话为游戏背景，而是独具匠心地选择了古老神秘的古印度神话传说，并以古印度文明为中心，延展到周围的亚洲国家及其不同地区的亚洲文化。游戏不但拥有广阔的地理区域，还涉及到亚洲多国文明，并在此基础上加以拓展和想象，为玩家提供了一个充满幻想和古老文明的世界。

游戏的画风采用了较为逼真细腻的写实风格，在引用了性能卓越的Lithtech3D加速引擎下，制作者还对其进行特殊改良，针对大量的Polygon处理及FX等游戏幻想画面性能方面对引擎加以改善。这样一来，无论是风格迥异的建筑还是刻画真实的自然环境，都会让玩家有一种身临其境的感觉。

玩家在创建角色的时候，需要选择一个自己所信仰的主神，也就是游戏中提出的“三主神”的概念。按照所选择主神的能力和特征，各个角色的能力和特长也有所区别。在游戏中，玩家可通过8个种族、3个主神、4种密传点数以及3个阶级的人物阶级系统，来创建一个最具个性化的角色。

《密传Online》中，游戏内在的三大主神在整个大陆中是相互对立的。以对立的3主神为基础，游戏中会发生各类相关事件；游戏中的8个种族，将按照自己的种族被赋予不同的任务。在游戏初期，新诞生的人物将在《密传Online》世界中，与其他有着不同信仰的角色一起生活。而等到人物成长到一定程度时，就会在一些地区与不同信仰的角色们处于敌对状态，这无疑让游戏增添了趣味性。

除了充满神秘色彩的游戏背景外，《密传Online》也将一般RPG游戏中的经验值部分加入了东方文化因素，形成了独具东方韵味的“修炼点”系统。此外，为了完善物品系统，让各个角色的物品趋于个性化，提高游戏的可玩性，游戏中还添加了可合成和升级的物品。

除了上面所提到的以外，游戏中还有多项任务供玩家完成。由于在网游中孤军奋战毕竟不是长久之计，所以游戏还采用了一种称为“Caste”的工会系统，以此来进一步加强玩家之间的合作和交流。

游戏近期将开始测试，届时是否会被玩家认可，还需拭目以待。

■类型：策略经营 ■制作：Ebensee studio ■发行：JoWood Productions ■推荐度：★★★★
■系统配置要求：PIII 500MHz、64MB内存、32MB显存3D显卡、DirectX 8.1、Windows 98/Me/2000/XP

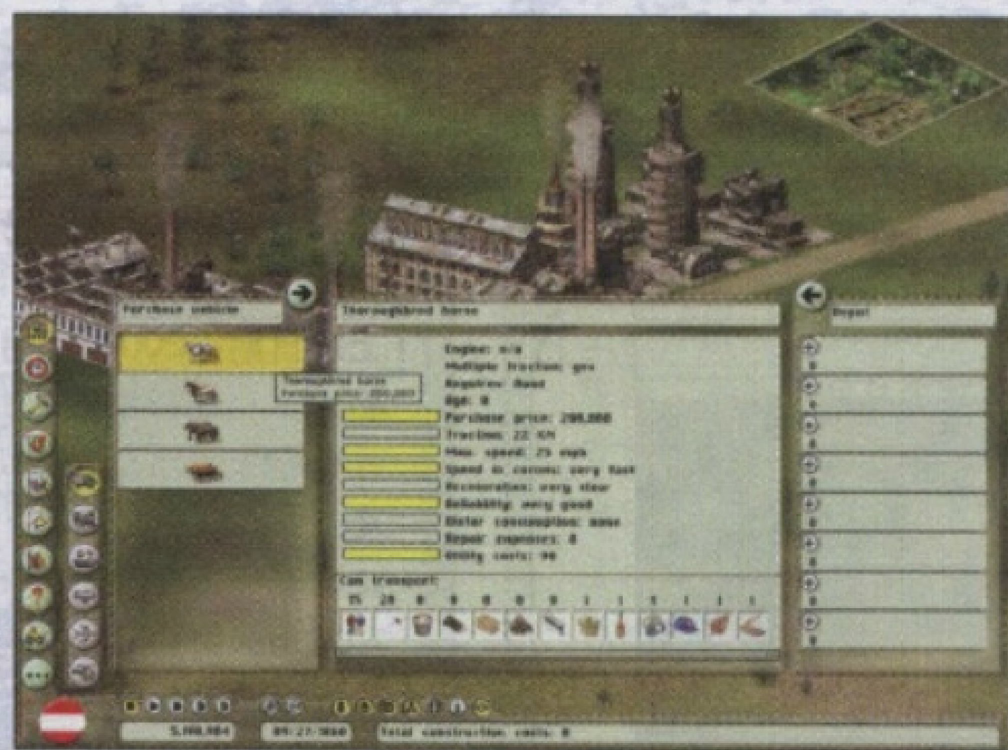


《运输巨人》试玩手记 Transport Giant

■绝对领域 大傻瓜

游戏世界的乐趣并不仅限于战争和厮杀，商业经营型的作品同样考验玩家的智慧。6月初，JoWood终于公布了《运输巨人》的Demo。迫不及待的玩家们纷纷下载这个仅56MB的试玩版本，但在这个演示版中只有一关任务可供玩家试玩。任务目标是在10年内为地图上的5个军营各运送50单位的木板。由于时间跨度仅限于1850年到1860年，可用的运输工具只有古老的马车和牛车，因此我们无法体验到传说中极具魅力的铁路岔道和信号灯系统，更别提什么轮船、飞艇了。

本作采用《工业巨人II》引擎的改良版，因此画面风格酷似《工业巨人II》，但色调却明快了不少，整个画面都给人以清新脱俗的感觉。左下角由上到下的10个主要功能键分别为买卖运输工具、制订运输路线、修建运输设施、改良运输效率、运输路线总览、建筑设施总览、收支统计图表、新闻提示、摧毁设施和系统菜单。点开“买卖运输工具”一栏，可以看到共有公路、铁路、海路、飞艇、航空、直升飞机等六大类，可惜在Demo中只能体验到公路运输的初级阶段。拨动鼠标滚轮可对游戏画面进行14级别的缩放。最大比例画面下物体轮廓略嫌模糊，但马儿奔跑的神态倒是非常逼真。画面下方还有一组加速快捷按键，玩家可根据需要将游戏从标准速度提高到2倍速、4倍速甚至8倍速。右边还有一排7个小键，是各种标识的切换开关。点击右上角的菱形小地图可快速跳到指定地点。


Demo中仅有的4种运输工具

《运输巨人》的经济系统同样环环相扣。例如玩家要向城市居民提供铁制工具，就必须先从矿山把铁矿石运到冶炼厂，然后再将冶炼厂提炼的生铁运到铸造厂，铸造厂利用生铁制造铁制工具，最后才能把造好的铁制工具运往需要的城市。在Demo中开始也没有现成的木板存货，玩家必须先建造运输路线将原木从伐木场运到木材加工厂，然后才有木板可供运往需要的军营。建造一套运输路线需要畅通的道路、运输工具和运输站点三大要素。铺设新公路投资巨大，另外也需要一定时间才能通车，玩家最好考虑周全后再行动。运输站点即为运输路线的端点，如果玩家要把货物运往指定地点，至少要在装载地和卸货地各建有一个站点，否则运输工具无法运作。Demo中的运输工具只有良种马、普马、辕马和牛车几种，速度按顺序越来越低，但负载能力相应提升，购买价格也依次降低。

落实三大要素之后，玩家可双击运输站点开始设定运输路线。右边小菜单所列内容为玩家拥有的运输工具，选中马匹后点上方左向箭头可将马匹加入当前线路中。可将多匹马加入同一车组中，其原理和铁路机车编组差不多，但通常两对马就够快了，太多只会导致浪费。这时再点击出发点车站，中间下方列表会出现该站点，右侧小菜单也变成该站点可供装载的货物。列表项后面还有是否停靠、是否100%装载、是否100%卸货、取消停靠点等4个选项，玩家可利用它们对路线运作进行调节。完成Demo的任务并不困难，玩家只需在地图中部建造一条运送烟叶的路线就能保证丰厚收入，然后用这些钱修建新路、购买更多马匹加大对木板的运送量，很快你就能结束这次体验。

如何权衡运量与运速的关系将是玩家考虑的重点。估计在即将推出的正式版本中，影响营运的因素必定会更加复杂，而经营型游戏的乐趣也正在于此。

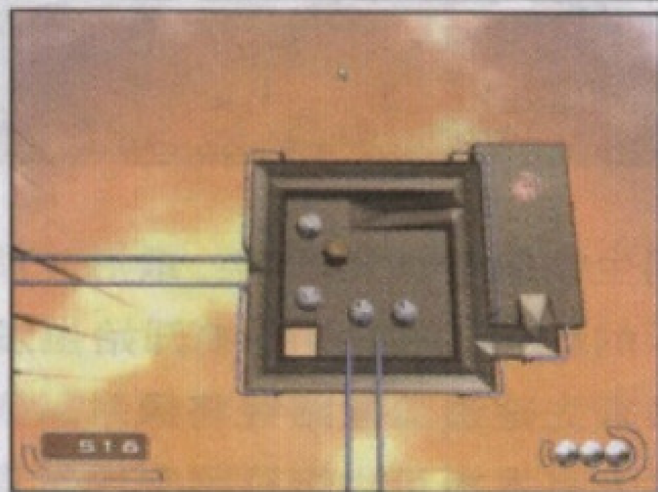
游戏上市热报

■晶合实验室 Lee

从这期游戏上市热报里可以看出，这半个月的游戏类型非常丰富，区区14个游戏就几乎囊括了游戏的所有类型。所以如果你在玩游戏方面是个"杂家"的话，这回就可以吃一顿丰盛的大餐了。最后祝所有的游戏者在工作学习之余能够快乐地游戏。

名称：平衡（Ballance）
类型：益智 制作：Cyparade 发行：Atari
上市日期：2004年6月11日 推荐度：70

简评：一款挑战人的耐性的3D小品游戏，需要手、脑、眼的很好配合。有一定的可玩性。玩家在推动小球的时候要考虑到平衡性，一旦失衡就视为失败。



名称：凯尔特之王——迦太基战争（Celtic Kings：The Punic Wars）
类型：即时战略 制作：Haemimont 发行：Enlight Software
上市日期：2004年6月11日 推荐度：80

简评：这个游戏是今年春季上市的《罗马帝国的复仇》（Nemesis of the Roman Empire）的繁体中文版。现在这个版本汉化得很不错，其他方面就不作赘述了。



名称：足球世代（Football Generation）
类型：体育 制作：Trecision 发行：Trecision
上市日期：2004年6月13日 推荐度：70

简评：该游戏推出的时候正值欧洲杯激烈上演之际，大家在看球之余也可以亲自上阵爽快一下。相比FIFA而言，本作的操作更为简单。如果你是个足球游戏新手，那么恭喜你找到初级教程了。



名称：黑帮杀手（Mob Enforcer）
类型：第一人称射击 制作：Touchdown Entertainment
发行：Valusoft 上市日期：2004年6月13日 推荐度：65

简评：这是一款以芝加哥黑帮为故事背景的游戏，玩家将扮演一名黑帮杀手完成组织交给的一系列任务。较为普通的FPS游戏，操控比较顺畅、有一定的真实感。建议把鼠标速度降到最低再玩。



名称：无主之地（简体中文版）（No Man's Land）
类型：即时战略 制作：Related Designs 发行：CDV Software GmbH
上市日期：2004年6月9日 推荐度：70

简评：游戏中有三大战役，共有约30个任务。游戏中所有的兵种都可以通过战斗获得经验值，每次升级后通过获得奖击点数增加威力。



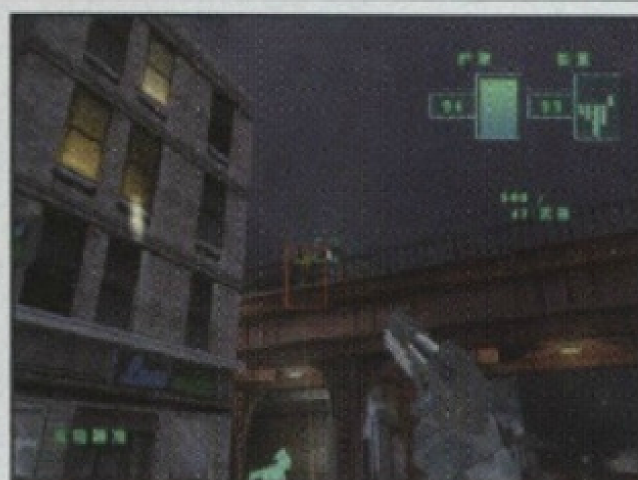
名称：奥马尔沙里夫桥牌赛II（Omar Sharif Bridge II）
类型：棋牌 制作：Take 2 Interactive 发行：AI Factory
上市日期：2004年6月13日 推荐度：65

简评：人与人之间在进行桥牌活动时在很大程度上可说是打心理战，现在对手换成了有很强AI的电脑，就纯粹考验人的技巧和对规则的掌握了。希望桥牌爱好者喜欢这个游戏。



名称：机器战警（简体中文版）（Robocop）
类型：第一人称射击 制作：Titus Software 发行：Titus Software
上市日期：2004年6月11日 推荐度：65

简评：游戏中的战警操控起来简单笨拙，几乎没什么技巧可言。走起路来晃动得很厉害，所以对第一人称射击游戏会感到头晕的朋友最好连看都不要看。游戏整体的汉化较好。



名称：侠客英雄传XP（繁体中文版）（SHK XP）
类型：角色扮演 制作：精讯 发行：精讯
上市日期：2004年6月10日 推荐度：70

简评：游戏的画面和DOS版相比没有什么提高，仍然保持了键盘操作方式。其剧情和对话风趣幽默，系统丰富。错过了DOS版又想补课的朋友，可不要再错过了。



名称：劫难（The Suffering）
类型：动作 制作：Surreal Software 发行：Encore Software Inc.
上市日期：2004年6月8日 推荐度：80

简评：这是一款由电视游戏移植到PC的作品，其内容没有改变。没有XBOX和PS2又喜爱恐怖游戏的玩家，可以仔细地玩一玩。



名称：蓝天霹雳II（Thunderbolt II）
类型：战斗模拟 制作：Team6 发行：Team6
上市日期：2004年6月11日 推荐度：70

简评：这个游戏应该是针对战斗机爱好者制作的。游戏中需要使用的键位虽然不多，但是很难随心所欲地进行操控。游戏中有多种现代战斗机可供驾驶。



名称：新世界海盗（简体中文版）（Tortuga Pirate Hunter）
类型：策略 制作：Ascaron 发行：Ascaron
上市日期：2004年6月8日 推荐度：75

简评：Ascaron是一个很值得注意的德国公司，小编的机器里现在还保留着该公司开发的ARPG游戏《圣域》（Sacred），并且还打算继续玩下去。《新世界海盗》是此公司开发的海战策略游戏中的一款，有着和《海商王》一样简洁实用的操作界面。现在大家可以玩到质量不错的简体中文版本了。



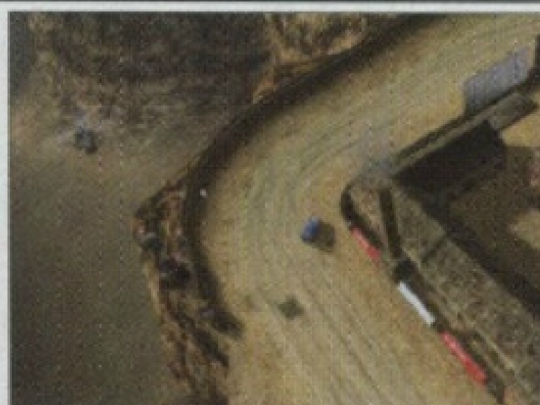
名称：国际象棋锦标赛II（Tournament Chess II）
类型：棋牌 制作：Global Star 发行：Global Star
上市日期：2004年6月12日 推荐度：70

简评：游戏中的每个棋子都标出了可走的格子，所以恭喜想学习国际象棋的同志，这个游戏可以成为你的好老师。



名称：暴力赛车（Mashed）
类型：体育 制作：Supersonic 发行：Empire Interactive
上市日期：2004年6月17日 推荐度：70

简评：想要在保持速度和方向的同时攻击其他竞争者也是需要技术的。《暴力赛车》可以在赛道上获得各种武器来对付其他参赛者。另外还有一个新奇的设定是，输了的玩家可以进入空袭模式，用直升机报复其他玩家的车辆。游戏的操控需要熟练掌握，因为每个失误都会被扣分，当分数扣完时就会宣告比赛失败。



名称：联合行动——飓风来袭（Joint Operations Typhoon Rising）
类型：第一人称射击 制作：Novalogic 发行：Novalogic
上市日期：2004年6月17日 推荐度：85

简评：每个游戏玩家可能都有曾经和几个朋友通宵达旦地玩一个游戏的经历，而且这样的游戏并不多见。现在作为军事题材射击游戏的专业制作公司，Novalogic又给玩家带来了《飓风来袭》。玩过之后，再和其他同类型游戏比较一下，笔者的感触只有两个字——“专业”。好好玩一玩，相信你不会失望的。







编外杂谈

欧洲杯已经进行了整整11天了，连续11天熬夜看球看到天色发白，这让我有些心力交瘁，早上走起路来好像在扭秧歌……人老了啊！想当年，持续数个通宵于网吧内纵横捭阖，坐的是硬板凳，吃的是方便面，抽的是二手烟，看的是14寸的显示器，听的是破烂塑料小喇叭，凌晨走出门去，尚能神采奕奕眉飞色舞，如今不由得感叹岁月无情，我这样的好汉也只能回忆当年勇了。

欧洲杯渐入高潮，吸引着全世界的眼光，它展示的是竞技运动的无穷魅力。同时，被列为国家第99项正式体育比赛项目的电子竞技，也在国内开展得如火如荼。今年被号称作“中国电子竞技元年”，最近的一个月内，小编参与了数个电子竞技比赛的报道工作，除了在全世界范围内拥有影响力的传统三强WCG、CPL、ESWC之外，武汉光谷的电子飞行模拟赛与上海的ACON4电脑游戏大赛这两项世界性的邀请赛刚刚结束，国内的CIG电子竞技大会、CEG全国电子竞技联赛又接连开幕。另外，北通组织的全国实况足球大赛和NBA竞技世界策划的NBA联赛也在进行和筹备中。这些比赛都具有相当的规模，组织规范，比赛水准也较高。

尽管现在有这么多的比赛，但我仍然时常在想，究竟有多少玩家感受到了机会呢？那些一直在梦想成为职业选手的年轻人，他们能在这扑面而来的电子竞技浪潮中实现自己的梦想吗？我可以猜想得到，如果我现在正在血气方刚的18岁，对游戏怀有的疯狂热爱恐怕不允许我像现在观看欧洲杯那样做一个旁观者，我会毫不犹豫地投入其中，为了成为一个闻名世界的职业电子竞技选手而不惜一切努力。

如果是那样，我会实现自己的梦想吗？

8神经
E-mail:yangli@popsoft.com.cn





前几天编辑部组织大家在一起拆阅读者来信，因为年度读者调查的缘故，来信堆积如山，可以让人拆到手麻。生铁同志眼泪花花地看着会议桌上小山一样的信件，激动地反复念叨：“多好的读者啊！”

拆信的过程是充满欢乐的，每一封信都让我觉得感动，包括某位超强读者将另一本游戏杂志的调查表也一并寄了过来。在这过程中只有一次短暂的别扭，有一个读者这样写道：“我觉得大软每一位编辑和记者都有着出众的文笔，他们写的东西总是发人深醒，蕴藏着深刻的道理。不过我也一直在想，8神经是不是例外？”这句话令我在原地愣立了三分钟，最后我终于反应过来：这位读者肯定是在夸我与众不同，写的东西总是浅显易懂，大巧若拙呢！



套用生铁同志的一句话：多好的读者啊！



我看《真·封神演义》
（又名《蕩神志》）

ACT还是RPG？统统不是问题！

■本刊编辑部 北四环组

《真·封神演义》是一款非常值得关注的国产游戏，这并不仅仅是因为它出现在这个国产单机武侠游戏青黄不接、极度匮乏的时期，制作这款游戏的“戏魔师”小组又是初出茅庐，《真·封神演义》甚至是他们的第一款作品。尤为重要的是，“戏魔师”是中国台湾省的英特卫公司和著名的Interplay合作成立的游戏制作公司，在成立之初，他们便致力于将欧美的开发技术和中华文化进行完美地结合。因此，尽管《真·封神演义》的背景故事仍然取材自中国的传统名著《封神演义》，但是玩家却不难从中看出制作方在走国际化路线的风格，它跟我们熟识的传统武侠RPG大不一样。

动作层面尚显稚嫩

首先，我们看到的是一款全3D的动作角色扮演游戏。场面相当大气，无论是野外场景的高山流水，还是纣王王宫的巍峨宏伟，看起来都有模有样。据说《真·封神演义》的开发引擎“Pictograph”是Interplay的技术结晶，具有强大的图像生成能力。我们实际上看到的效果也不错，比起两三年前的《笑傲江湖》、《小李飞刀》等3D武侠游戏要明显高出一筹。不过，我们仍然可以在游戏中发现，尽管从整体上来看游戏的图像还算精致，但在细节上《真·封神演义》的表现尚不能令人满意。作为RPG而言，在城镇场景中节奏普遍偏慢，玩家会不自觉地关注场景细节，这也是2D RPG所擅长的，一桌一椅，务必做到刻画细腻。作为3D游戏的《真·封神演义》就在许多细节上都尽量简化了，例如一开场玩家操作伯邑考进入皇宫，竟然看见纣王横卧在冰凉的大殿地板上，令人不禁失笑。另外，游戏在场景切换时等待时间很长，这款引擎还不是很成熟。不过《真·封神演义》毕竟是一款以动作为卖点的游戏，尤其是在将游戏名称由港台地区的《蕩神志》改为现在的名字之后，让人很容易联想到光荣那款著名的《真·三国无双》。很明显，不管厂商是出于何种目的采用了现在的名称，玩家都会下意识地拿《真·封神演义》来和《真·三国无双》作比较。但事实上这两款游戏并没有太多相同之处，《真·封神演义》的角色扮演成分与动作成分基本上各占一半的比例，而且动作层面也比较偏向于《暗黑破坏神》或者《秦殇》这样倚重装备、法术和升级的游戏，与非常讲究纯操作技巧的《真·三国无双》大相径庭。

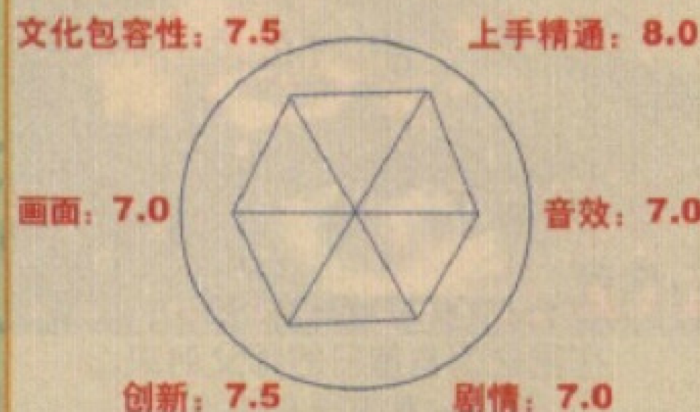
游戏在战斗方面的操作相当简单，只需按着鼠标左键不放就可连续攻击，而且主角所施展的是一套华丽的连续招式，另外设定好绝招，点击屏幕下面的绝招图标就可施放

良品 总评 7.3


游戏场景宏大，RPG与3D动作游戏的结合是不错的卖点，是国产游戏一次有意义的创新。


场景的细节刻画不能令人满意，动作层面的设计并不成熟。

● 制作 戏魔师
● 发行 英特卫/北京欢乐星空
● 载体 DVD×1/CD×2
● 类型 动作角色扮演
● 语言 中文
● 环境 Win98/Me/2000/XP




神庙前云刃心与官兵的对战，声光绚烂。


在昆仑山向十二天尊学习五行法术，这里可以利用BUG来升级。

威力强大的必杀技。游戏的战斗场面激烈，敌人的数量和种类众多，游戏中也会统计玩家的杀敌数，从这一点来看的确很像《真·三国无双》。不过，在操作方式上《真·封神演义》跟《生化危机》类似，只有方向键“上”能控制角色前进，其他方向键位只能让角色在原地打圈，这样的设定并不适合节奏极快的动作游戏，很容易因为操作的不便让角色陷入到敌人的包围中去。此外，游戏的视角变换并不人性化，尽管提供了两种视角设置让玩家自由选择，但仍然经常发生陷入到视角盲区中去的状况，尤其是对上方的观察，无法抬头看到高处的景物，视角受限十分不方便。由此看出，第一次推出这样大型3D游戏的戏魔师多少有些缺乏经验。

剧情与系统设定合格


将四角大钟上仙剑打掉拿到4块金属碎片，这是战斗中的任务。

制作方号称纸娃娃武器装备系统是本游戏的独到特色，即角色的武器和防具根据玩家装备的不同，会清楚地显示在角色的外观上，实际上这样的设计现在几乎是ARPG不可缺少的要素，从2D的《暗黑破坏神》到3D的《地牢围攻》，出色的ARPG无一不是如此。这样的设定标志着收集武器装备将是游戏中非常重要的一环，在《真·封神演义》中除了购买，也可在干掉敌人之后抢夺他的武器装备，当然，有些装备实在是相当难看，让主角有时看起来像一个杂兵。

在打击感与攻防转换的设计上，《真·封神演义》做得可以说是比较业余，游戏中几乎不用考虑“硬直”这样动作游戏的必要因素。事实上只有日本的几个动作游戏的老牌厂商才能深谙其道，《真·封神演义》虽然在表面上看起来打得你来我往，颇为热闹，但实际上玩家享受“操作技巧”的乐趣并不多。作为一款ARPG，《真·封神演义》在法术与技能等环节上作了弥补。游戏中提供多种魔法可学习，升级有属性点数可供选择，玩家可添加在不同的属性上，借此创造出一个自己中意的人物来。五行参数对武器和法术的影响，《封神演义》中那些脍炙人口的法宝的运用，都能让玩家感到过瘾。


在殷商陵寝里，与妲己召唤出来的魔将作战。

游戏的剧情不再多提，玩家对《封神演义》这部名著都有足够的了解。不过，制作小组对其作出了相当程度的改编，在原著中西岐军与商王朝的正邪对抗一目了然，周武王与姜子牙“奉天命”终结商朝，是绝对代表正义的一方。以妲己和闻太师为代表的商军不得已站到了对立面，“逆天而行”或者说是“完成扮演邪恶面的任务与宿命”，从某种程度上来说是相当可悲的。在游戏中的剧情强化了“宿命”的观点，每件善事或恶行都一定会有其原因，没有所谓绝对的邪恶或正义。到最后，玩家还要面临是否分离人、妖、仙三族，开创新时代，或者是撒手不管，带着女主角归隐等结局的选择，这符合武侠RPG一贯的特色。当然，游戏中少不了大量美女主角供玩家挑选，从龙吉公主到郑蝉玉，甚至本来是反派的胡喜媚，包括了原著中大量的著名女性角色，这已是武侠RPG的大俗套，谁都无法免俗，但谁也不想免俗。另外，游戏剧情及设定也采取了类似《博德之门》和《秦殇》那样的多重对话、多重路线与开放式剧情架构，玩家依照自己个性选取不同的对话，喜爱这一类游戏的玩家会在这具有自由度的剧情中享受到自己的乐趣。


听姜子牙道出事情的原委。

国产游戏继续努力!


在昆仑山与昔日的师父对决，别有一番滋味在心头。

最后，我们还是要说说《真·封神演义》走“国际化路线”为我们带来的别扭感。首先，游戏开始的那首节奏欢快的日语主题歌让人瞠目结舌，几乎以为自己买错了游戏，据说这是制作方为了向家用机上移植，开拓海外市场所打的“便宜算盘”，但无论如何，对于最先玩到这款游戏的国内市场玩家而言，这是不负责任的举动。另外，游戏中的女性人设穿着性感，可让玩家选择的几位女主角一律大胆秀出整条美腿，反倒是身为NPC的龙套女性角色打扮中规中矩，尽管这样的设定是动作类游戏的通病，不过性感到完全没有让玩家选择的余地，恐怕也不是一件好事。让人不由担心，当年一身素衣也能迷倒无数玩家的赵灵儿这样的角色难道今后再也不会出现？


三个女孩争相追随，RPG游戏大俗套。

虽然华丽而庞大的战斗场面是《真·封神演义》的最大卖点，但毫无疑问，这款游戏的动作层面设计得并不出色，喜爱RPG的玩家比喜爱动作游戏的玩家更能在其中找到乐趣。游戏的构架是吸引人的，但戏魔师还不够老到的经验使这款游戏并没有步入优秀的行列。当然，这是一款只有900多兆的3D作品，对于第一次出手的戏魔师来说已属难能可贵，更是国产游戏中值得重书的一笔，我们有理由期待他们开发出更好的作品，尤其是在目前单机游戏严峻的市场环境下。至于ACT还是RPG？统统不是问题，只要你能在游戏中找到自己感兴趣的元素，那就足够了。

SACRED 绝非开胃菜

评《圣域》

■游侠创作室 奥杰（本刊特约作者）

锋利的长剑、神秘的魔法、矫捷的精灵、凶猛的巨龙，说起来这些东西也算是陈词滥调了，但它们却能点燃玩家探索奇幻世界的激情之火。有鉴于此，德国的游戏公司Ascaron开发制作了充满奇幻元素的动作角色扮演游戏《圣域》。很多人觉得这样的游戏是属于那些骨灰老鸟玩家的，但《暗黑破坏神》的成功证明，此类游戏只要贯彻“易于上手，难于精通”的原则，它便拥有一个极其庞大的群众基础。不过，鉴于《暗黑破坏神》系列的成功，很多人仅仅把《圣域》作为一个尚可一试的作品来对待，或者说，它就是一道开胃菜，决非正餐。但事实上，《圣域》的表现却完全可给大多数人带来一个意外的惊喜……



迥异的职业特性

进入游戏之后，玩家可选择角斗士、六翼天使、魔法师、木精灵、黑暗精灵或者吸血鬼开始冒险旅程。这6种职业各具特色：角斗士是近身战斗的专家，六翼天使是女性游侠，魔法师精通战斗魔法，木精灵远距离攻击技艺精湛，黑暗精灵类似忍者，擅长使用陷阱对付敌人，而吸血鬼则白天变身为骑士，夜晚还原真身之后，更具有特殊的魔法能力。除此之外，6种职业还各自具有一整套独特的战斗技能，从而加深了不同职业间的特性区分。例如，角斗士具有多种诸如Fist of the Gods这样的高伤害性物理攻击技能，虽然在每次攻击时速度缓慢，但能对敌人造成将近500%的额外伤害，一旦命中，经常将敌人必杀于一击之间。而对于黑暗精灵来说，陷阱则是其经常使用的战斗技能。不过，在游戏中，陷阱并不是黑暗精灵设置安排的，而是他投掷出来的。在对付大批的敌人或者是某些强敌时，黑暗精灵可将陷阱朝着敌人身前的地面投掷过去，当敌人从陷阱上面经过时，便会受到极大的伤害。在游戏中，每种职业都可学会11到20种不同的战斗技能。这些技能神符无法从NPC那里购买或者获取，只能通过杀死敌人或者开启箱子得到。不过，当玩家收集到了并不属于自身职业的战斗技能时，可找到相关的NPC，通过不同的比例换取自己所需要的战斗技能。此外，任意4种战斗技能还可由特定的NPC合并成一种威力超强的组合战斗技能，对敌人造成最大程度的伤害。

良品　总评 8.1

优点	非常丰富的游戏内容，值得玩家细细品尝，并具备深入挖掘的价值。
缺点	游戏角色动作稍显生硬。

● 制作	Ascaron Entertainment
● 发行	Encore/阳光娱动
● 载体	CD×2
● 类型	角色扮演
● 语言	英文
● 环境	Win98/Me/2000/XP





独特的组合技能

说到组合战斗技能，它是《圣域》与其他同类游戏相比颇为与众不同的特点之一。在《圣域》中，每个职业在使用某种战斗技能之后，都需要耗费一定的时间来恢复战斗技能的使用。而玩家在使用不同战斗技能时，也要不停地在多种战斗技能之间来回选择。为了能充分提高战斗的效率，游戏开发者在游戏中增加了组合战斗技能的设定，玩家可将4种自己最常用的或者最实用的技能，通过特定的NPC合并成为一种组合技能。在使用这种组合技能时，发挥出来的效果将是4种单一技能的累积，从而产生巨大的威力，对敌人造成极大的伤害。当然，由于组合战斗技能是由4种单一技能合并而成，因此在每次使用之后，它所需要的恢复


吸血鬼使用吸血技能对付野外的哥布林。


在白天，吸血鬼变成勇猛的女骑士与敌人作战。

时间也比较长。此外，在《圣域》中，战斗技能的升级是通过不断使用神符来完成的，而玩家在升级了某种单一的战斗技能时，组合战斗技能中的该项技能并不会自动提升等级，必须要经过重新组合，才能达到升级的目的。不管怎样，组合战斗技能是《圣域》中一个颇为引人瞩目的亮点，相信在今后的同类游戏中，会被广泛采用并加以优化。



庞大的游戏世界

《圣域》的游戏世界是非常庞大的，这一点谁都不能否认。在游戏中，Ancaria不仅是一块面积辽阔的大陆，而且还分散着很多中心城镇。在每个城镇中，玩家将会遇到各种各样的居民需要自己的援助。也正因如此，游戏中的主线任务、支线任务以及随机任务总共加在一起竟然超过了200个，这在同类游戏中或许是前所未有的。游戏中所发生的每件事情，从“救救我的孩子吧，他现在身陷狼窟了！”到“去杀死邪恶的巨龙，还有他的爪牙！”，都为玩家提供了完成各种各样任务的机会。不过，这些任务的报酬却不怎么出人意料，基本都是金钱以及经验值，只是偶尔玩家才有可能获得战斗技能神符。其实，《圣域》的故事背景并不复杂，可是一个简单的故事放在一个庞大的游戏世界中，就显得气势不同了。在Ancaria大陆上栖息的各种生物，或正或邪；生活的各样人群，或善或恶。所有这些都让玩家在进行游戏的同时，能深刻感受到游戏所表达的内涵。从某种程度上说，《圣域》给我们的感觉是它就如同一个小型的网络游戏，只不过游戏中的其他玩家都变成了形形色色的NPC，而我们在游戏中，也切实能看到虚拟社会的缩影。这都要归功于《圣域》中庞大的游戏世界。

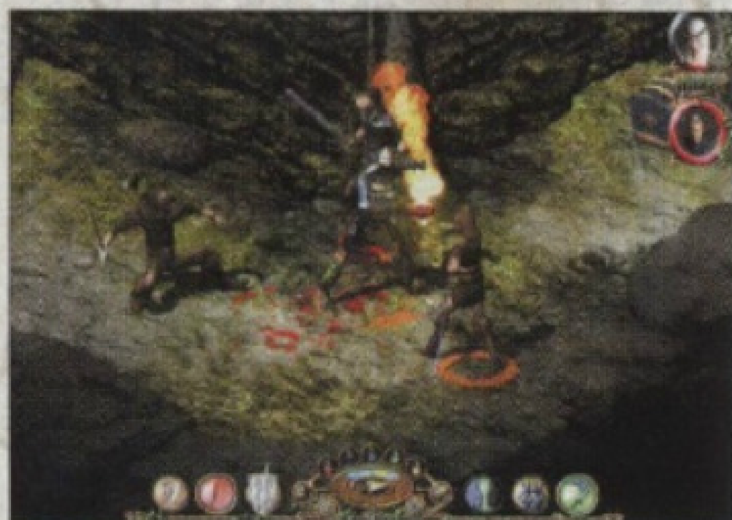

在洞穴中，找到隐藏的物品。


在桥头的一场激战。



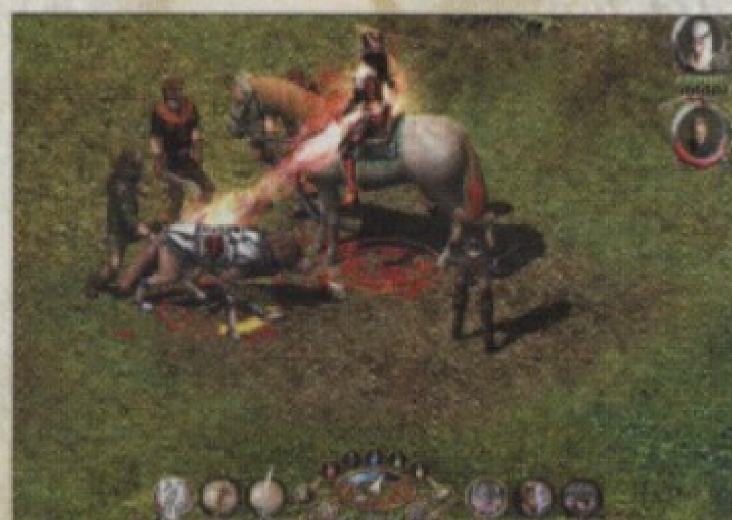
规矩的声光效果

《圣域》的画面是由2D预绘背景地图与3D角色模型结合而成的，尽管没有采用全3D技术，但游戏画面的精美程度并不逊色。无论是游戏场景中的树木、花草、灌木丛、河流、山路以及熔岩地带的描绘，还是战斗中技能和魔法施展出来时的渲染，都表现得极为逼真和华丽。由于《圣域》没有采用全3D技术制作，因此游戏中的视角镜头不能随意旋转。不过，它支持三级缩放，玩家可根据自己的喜好选择通过近景、中景或是远景来进行游戏。当玩家选择近景进行游戏时，画面也描绘得相当精细，并没有因为放大了景象而出现模糊变形的情况，而且在近景、中景和远景之间来回缩放时，画面转换得非常自然，没有丝毫晦涩的感觉。在声效方面，《圣域》中的音乐对故事背景的渲染和故事情节的发展起到了极好的烘托作用，而且从头至尾，游戏中的音乐段落不下百种，针对不同的地域，不同的场景，都适时地有所变化，既恰当地反映出游戏的氛围，又不会让玩家总是听着相同的曲目而产生厌倦的感觉。总的来说，《圣域》的声光效果表现得中规中矩，尽管在画面上看起来似乎稍显过时，但与同类游戏相比还略占优势。期盼着在《圣域》续作推出时，能将图像画面完全升级为全3D效果。


在山洞中被敌人围攻。


面对飞龙与魔法师的攻击。

无疑，《圣域》是一款能给人留下深刻印象的游戏。超量的游戏内容和超强的游戏感觉对于每个角色扮演游戏玩家来说都是不容错过的。尤其是游戏中繁多的任务，丰富的技能，以及多样化的职业培养，使得游戏本身具有极高的耐玩性。或许，有些玩家认为《暗黑破坏神》系列非常相似，并且与微软的《地牢围攻》也有一点相像。不过，仅此就将《圣域》简单地称为一款克隆游戏是有欠公允的。《圣域》采用了斜45°俯视视角，将预绘的背景地图与实时的3D角色模型有机地融合起来，并且沿用了标准的奇幻模式，为玩家展现出一个多彩多姿的神奇世界。特别是在角色扮演因素和游戏方式方面，《圣域》较之《暗黑破坏神》系列有过之而无不及。因此，“克隆”这个词应该用在那些因循守旧且没有创新的游戏上，而对于《圣域》来说，它已脱去了Blizzard 8年前曾穿着的光彩外衣，走出了《暗黑破坏神》系列的阴影，成了一款具有自己风格和特色的作品。目前阳光娱动正在对《圣域》进行汉化，这是值得玩家期待的。


在敌人的围攻之下，吸血鬼生命垂危。

《圣域》决非是一道开胃菜，我们完全可以把它当作一道大餐对待，而且，它的味道非常正宗。

神偷 死亡阴影
Thief: Deadly Shadows

■品游轩 大漠奇侠

再次看到Garrett，感觉是亲切的，一个属于3D游戏初创时代的经典传奇重新回到了凡人间。在图像效果大幅增强之后，我们终于可以真实领略到中世纪的幽暗，沉浸在空气中闪耀着的无尽星辉里。4年不见，Garrett的再次亮相显得饱满而充实，和它的前作一样，《神偷——死亡阴影》仍旧用曲折而深刻的故事作为背景，展开Garrett的冒险。其中开放的场景、战利品的收集买卖和不时穿插的支线任务，让人有一种在玩动作RPG的感觉。如果不是保留了秘密行动的动作成分，完全可以把它想象成一个有复杂背景设定的角色扮演游戏。这种风格的建立和游戏一直以来的制作人Warren Spector的个人风格有关。在他的《杀出重围》系列里已经越来越表现出这种借鉴RPG要素的设计，《神偷——死亡阴影》则是最新的一个试验品。当然，我们不能因此否认游戏的独特之处，在孤儿院的任务因为出色的剧情设计和气氛营造，无疑将成为本年度最为精彩的游戏关卡之一。只是我们很担心，游戏厚重的内涵可能会吓跑一部分初级玩家，在推崇爽快感的欧美玩家中尤其如此。也许和《神偷》系列的前两作一样，《神偷——死亡阴影》当中最闪亮的部分仍旧需要时间的磨砺，才能放出夺目的光，这难道就是Garrett无法挣脱的宿命么？

精品 总评 8.3

制作	Ion Storm
发行	Eidos Interactive
载体	CD X 3
类型	动作冒险
语言	英文
环境	WIN98/Me/2000/XP

文化包容性：8　上手精通：8　画面：8.5　音效：9　创新：7　剧情：7

配置要求
CPU：Pentium Ⅳ 1.5GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：3GB

主线剧情篇

小试牛刀（训练关）
Checking Inn——Cashing Out

昨天夜里我得到一个信息。

我的买主“没心肝的佩里”（Heartless Perry）告诉我，有个名叫朱利安的领主（Lord Julian）入夜后住进了一家乡村旅店。他刚吵过架，显得心绪不佳。而他随身带着一个拳头大小的天鹅绒袋子，片刻不离左右。看在他悉心照料的份上，我决定去冒个险——虽然我并不习惯在情况不明时下手。

目标1：潜入旅店 一切从黑暗中这个陌生的墙角开始（此时按M键可查看地图，V键切换主视角或第三人称视角。如果看不清周围环境，可按方向键“上”进入夜视模式，并使用上、下键调节视野范围）。踩中提示路线的蓝色脚印，躲过士兵，沿着墙角悄悄走到脚印尽头（留意屏幕中央下方的宝石，颜色越暗表示隐藏得越好，即使在很近的距离也不会被士兵发现）。沿着长街走下去，在拐角处躲在箭头标志的墙角，等士兵经过后迅速跑到路尽头的栅栏前。蹑手蹑脚经过栅栏后的士兵（按住Ctrl键前行），打开栅栏门，（按X键蹲下）从酒窖的进货口（Cellar Delivery Hatch）爬进蓝苍鹭旅店（The Blue Heron Inn）。



练习开锁，当找到最佳位置时，Garrett会将右手的起子别到最高处。

目标2：寻找朱利安领主的卧室 打开门出去（在物品高亮时按鼠标右键操作），拐弯后装备水箭（Water Arrow，快捷键"8"）射灭墙上的火把（鼠标左键发射，按住左键一段时间后视野可放大，进入精确瞄准状态）。往前跳过箱子（空格键），沿着空旷的仓库走廊走到头，这里有扇门需要撬开锁（按鼠标右键进入开锁模式。旋转鼠标一圈尝试，找到锁闩晃动最厉害的区域，在此处上下小幅晃动鼠标，到最佳位置时停止片刻即可打开一圈锁扣）。开门爬上梯子来到前台（Front Desk），用木棒（Blackjack，快捷键"1"）从背后打晕旅店老板，并扛到黑暗处隐藏。查看旅客登记簿，得知朱利安住在"牡丹坊"（Peony Suite）。

目标3：去卧室偷窃朱利安的手袋 经过壁炉上楼，找到第1件宝物——银杯（Silver Goblet，只有在黑暗中闪耀光芒的物品才是有价值的战利品。大多数战利品可在城市的商店里卖掉，用于购置武器装备，因此请尽量集全关卡内所有的宝物）。在光亮处练习贴墙躲避（R键），然后沿着阴暗的走廊潜行，将响箭（Noisemaker Arrow，快捷键"7"）射向走廊尽头引开士兵，来到"牡丹坊"。在餐桌上找到宝物2——铜盘（Copper Plate），在床头柜上得到宝物3——铜烛台（Copper Candlestick，还有一尊铜烛台在外走廊尽头的箱子里）。阅读厨子的便条，得知朱利安已去兰开夏室（Lancaster Room）和他见面。

目标更改：去兰开夏室偷窃手袋 从后门出去，在走廊拐角找到宝物5——铜杯，然后顺路直达兰开夏室。用水箭将大厅里的火把和炉火浇灭，潜行到朱利安身旁找到手袋（Velvet Bag）。到柜台后找到最后的宝物——铜杯，进入厨房。如果被此处卫兵发现，可用闪光弹（Flashbomb）暂时麻痹他（F1装备，I键投掷）。最后从厨房后门溜走。

袋子里静卧着一面青铜徽章。

然而有比这更让我感兴趣的，那就是朱利安和厨子的谈话——他们正密谋偷窃一块猫眼石。我憎恨除我之外有人拥有它，我必须筹划一下如何开始——也许把徽章给佩里看看是个好主意，他总是见多识广。

血统的终结
End of the Bloodline

原来这枚徽章属于卢瑟福（Rutherford）家族，一个最古老的大家族之一，然而他们声名狼藉，家族内部时有内讧。朱利安的堂兄恩柏（Ember）居住在南区的城堡里，而朱利安打算报复。他计划藏在货车里潜入城堡，以狮头火炬为号，让厨子打开侧门混进去——那么，我已有了一个好主意。

目标1：潜入卢瑟福城堡 在墙角，沿北面的梯子爬上城墙，绕到东面去，射灭脚下狮头处的火炬，厨子就会打开路尽头的小门，进去前别忘了拿门口的铜杯。

目标2：找到宝藏放置处的线索 向前在卫兵卧室门口阅读架子上的卷轴，得知猫眼石就放在西侧地窖里，但恩柏为了防备朱利安已经加装了一道铁闸门。

目标3：搜索恩柏的卧室寻找打开铁闸的线索 接下来我们先在城堡前部（Castle Front）搜索宝物。在卫兵卧室箱子里找到铜盘，在另一箱子里找到铜杯。卧室西侧过道的石雕上可以找到翡翠（Jade）。在西面去地窖的走廊里（有卫兵守门图案）向南进入书房会有更多收获。由中央楼梯间上楼，向左进入书房，在尽头房间推开门旁的箱子钻进去，最后能绕到楼梯间南边的阳台上，找到特殊宝物1——油画《狂怒的摩蒂马》（Mortimer the Mad）。现在可以从地图上任意一个出口去内部（Inner Quarters）。在1楼搜索厨房和餐厅，找到厨师的日记，得知铁闸的开关在恩柏卧室的书桌旁。

目标更改：转动秘密开关打开铁闸 在2楼北侧的螺旋楼梯口，趁伊丽莎白谈话时绕到楼梯左侧死角，在洞穴里找到铜杯，然后上楼抵达卧室。床上散落着沃里克女士（Lady Warwick）的来信，她请求伊丽莎白帮帮她可怜的克里弗（Clive），否则他只能僵卧孤床，守候着最后的冒险所得等死。伊丽莎白的日记里也提到了这个事件，然而她更多的是为朱利安的复仇和不幸的婚姻寝食难安。搜索她的卧室，找到宝箱里的特殊宝物2——镀金头盔（Gilded Helm），而蚊帐上面藏着一挂翡翠项链（Jade Necklace）。沿原路下楼，在南面撬开门进入恩柏的卧室。阅读恩柏的日记，得知他的密友克里弗已经死去——因为他带回了一颗被诅咒的宝石。找到书架上的钥匙，扳动书桌旁墙上的火把打开地窖铁闸。搜索屋内，找到壁炉架上的特殊宝物3——卢瑟福徽章（Rutherford Medallion）。从卧室北侧尽头翻窗出去，回到城堡前部，去地窖拿到猫眼石，原路从正门脱逃。

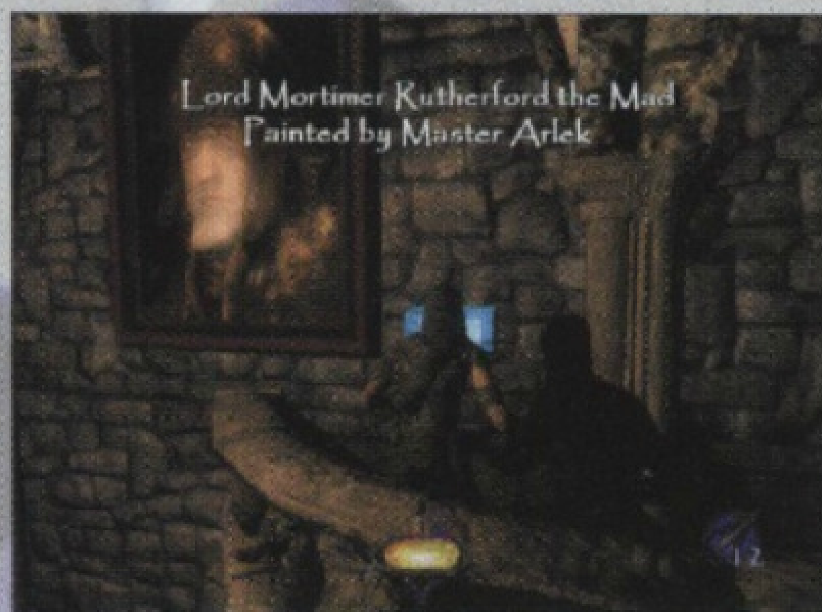
第1天
Day One

我的家，南区。

城市最拥挤的居住区，沿河坐落，人们比邻而居。这里没有王公贵族宅院的高墙林立，可这里同样有钱……但我知道，我首先要去找佩里尽快将宝物出手，因为伊丽莎白女士在卢瑟福家族中的计划带给我深深的不安。

目标1：找到佩里销赃 在家中收集武器后出门，撬开斜对面房东的门会有些收获。房东在日记里写道，他正受人勒索，每次都要把钱放到黑巷（Black Alley）一个废旧下水道栏杆下，而那正是我会见佩里的所在。查看地图，从南面进入南区的部分。原则上我们可以在城市里搜索宝物，以备将来充实钱袋（但在街上要小心城市守卫的搜捕）。然后到西面去，沿着血手印标记走进巷子深处。路旁有苔藓箭（Moss Arrow，射到金属一类的地面上可生成一大片苔藓，供主角无声经过）。碰到佩里后，果然听说伊丽莎白已经派人四处搜查我，佩里不


翡翠就在石雕像的手中。



留意日记和便条提示着特殊战利品的位置。

敢接手这个宝贝，叫我还是拿到石头市场算了（巷子里有商店，可以变卖一般的宝物，买到新的武器弹药）。

目标2：应付伊丽莎白和她的手下 在南边石头市场门口，伊丽莎白正派人把守这里，然后去一旁小屋中静候佳音。打晕门口的看守进入市场。

目标3：变卖猫眼石 佩里让我去黑市找伯莎（Bertha），但我们可以先在城市里转转，搜寻宝物。圣埃德加教堂（St. Edgar's Church）南面有间牢房，里面关着一个奇怪的生物，释放它可以得到库尔肖克堡垒（Kurshok Citadel）的地图。从牢房一侧的小巷下去，找到伯莎将猫眼石出手。出门会收到一张纸条，守护者阿特穆斯（Keeper Artemus）约我在西北角的特希斯庭院（Terces Courtyard）见面。原来守护者委员允许我去查看卡都卡（Caduca）翻译的一段预言，条件是为他们寻找铁锤教（Hammerite）放在教堂的圣杯（Chalice）以及异教徒藏在井下通道的杰克内尔之爪（Jacknall's Paw）。

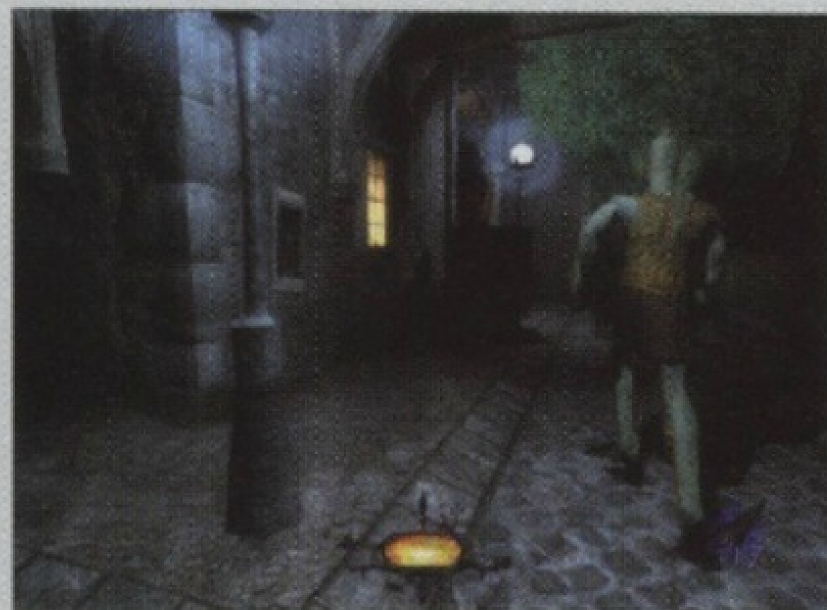
瞻礼日前夜
St. Edgar's Eve

教堂埋葬着铁锤教的先驱——圣埃德加。今天是他的瞻礼日，教堂里会通宵举行仪式为他祈祷。也许这正是天赐良机。

目标1：潜入教堂 打晕院子里卫兵，拿到他的钥匙。并拾取院子西侧的宝物，从正门进入教堂。在大厅，两名教徒正在主教面前诵经。主教告诉他们，只要教堂的钟声敲响，他就会回到这里赐福。大厅桌子上有一张给教众的留言，提到圣符（Holy Symblo）被主教保管着。

目标2：偷窃主教的圣符 从正门西侧楼梯上楼，在附近搜索，找到休息室长椅上的特殊宝物1——《戒律》（Codex of the Admonitions）。在2楼东南角敲钟，然后迅速跑到东面外走廊，从栏杆缺口处跳到水管上，落地后上楼梯进入主教的房间，找到圣符和特殊宝物2——猫之九尾（Cat O'Nine Tails）。桌上有一份汇报提到了圣杯：只有用铸模机铸造的齿轮加上圣符才能打开封闭圣杯的铁笼。但是为了安全起见，教徒们已经把唯一的齿轮销毁了。在附近房间和楼下搜索还可以找到大量宝物，值钱一些的是墙上的肖像画（Fine Portrait）和卧室木箱里的圣埃德加雕像（Effigy of St. Edgar）。在2楼士兵宿舍还有金水罐和红宝石。

目标3：寻找未锻造的齿轮到铸模机（Stamping Machine）里压铸成形 从大厅西侧的小室进入工厂（Factory）区域。在守卫身上得到钱袋，然后进入车间。主要有1楼和2楼的两个区域，在1楼调查员德里普（Inspector Drept）的房间附近可找到很多宝物（其中一件在释放毒气的牢房内，但不要把其它牢房里的僵尸放出来）。在仓库（Storage Area）找到齿轮（Unstamped Gear），拿到附近的铸模机上压制成形，然后去1楼圣物室（Reliquary）把齿轮和圣符放入机械内降下铁笼，找到圣杯。



被放跑的奇异生物。



不要忽略了这件宝物——肖像画。

第2天
Day Two

房东和邻居的家里会有些新的宝物，扫荡一空后，进入南区东侧的枯井里。

异教徒的避难所
Into the Pagan Sanctuary

目标：寻找杰克内尔之爪 在脚底下拾起铜币，等两个采矿者离开，拾起火堆旁的金块，有左右两条路通向洞穴深处。在有异教徒把守的洞穴里，在宝箱附近找到翡翠和铜叉，从墙角柱子上的便条得知下水道的异教徒手上有地图。下水道在洞穴的尽头，一只体形巨大的怪兽在那里游荡着。在下水道入口上方的箱子上找到地雷，扔到它巡逻的路线上可以制服它，当然也可以吸引异教徒的巫师向怪兽发起攻击。在墙角宝箱里找到地图，然后从北面的铁梯进入避难所。井口的残墙上贴着一张给巫师们的警告，提醒他们接触杰克内尔之爪时先要举行"根的祭礼"，否则会有可怕的遭遇。去东面的区域探索，在地图上标

着工厂（Hammerfool Factory）和训练场（Training Grounds）的地方主要散布着一些宝物——东侧河流尽头有一只金碗，工厂的底层有银壶，从训练场2楼来到避难所入口处屋顶可得到银烛台，而河对面厂房2楼北部的楼梯尽头可以找到特殊宝物1——远古雕像（Ancient Statuette）。在河的北面，东北角休息室（Sleepsie）的门口贴着巫师的便条。按照上面的提示撬开门，或者从2楼的高处辗转进入休息室，果然在箱子里找到特殊宝物2——青铜甲虫（Bronze Beetle）。西北角的石台高处是女巫的卧室，她的床上摊开一本书，提到祭礼的细节：要在根源洞穴（Taproot）中的祭坛处供奉3种神物——水、苔藓、血或肉。卧室2楼角落里有1本小女孩的笔记，提到每当她在月光下梳头时都会出现陌生的舞者，因此她把头梳藏了起来。据此在床上方的椽子上找到特殊宝物3——珍爱的头梳（Precious Comb）。从女巫卧室北侧的洞口进入根源洞穴，打晕一旁的卫兵扛进最后的祭坛。把卫兵抛在正中的符号石旁，用匕首划出他的血溅在石上，再分别用水箭和苔藓箭射中两旁的符号石，在中间打开的主根上取得枯萎的杰克内尔之爪，原路返回。

第3天
Day Three

在特希斯庭院见到阿特穆斯，他称赞了一句，就把我领到街角的黑暗里，那里打开了一道通向守护者图书馆的秘道。翻译者卡都卡宣读着预言，断断续续的字句里闪烁着“未书写的时代”、“兄弟与叛徒”这样的字眼。没有人知道这代表着什么涵义。

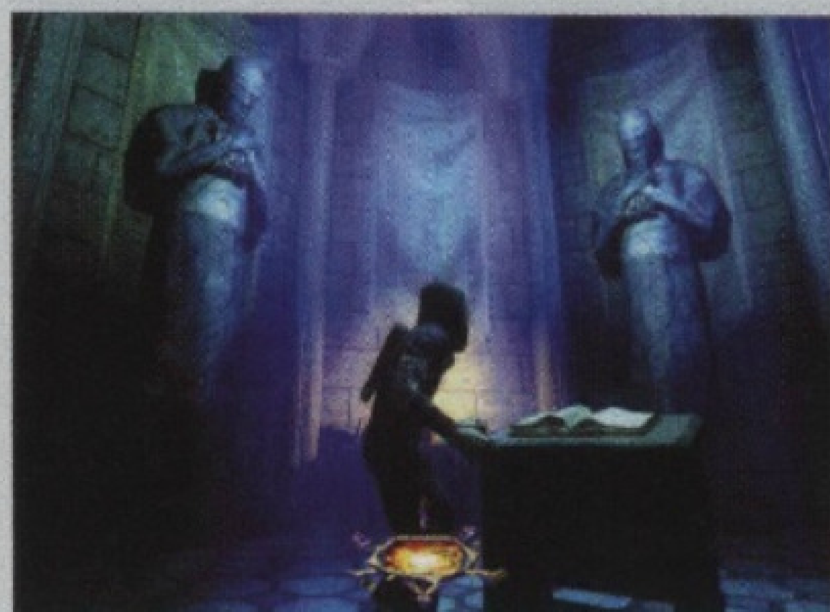
目标1：寻找关于“黑暗时代”的线索 沿着首席守护者奥兰德（Orland）办公室的走廊一直向下。在2楼的书架旁读到守护者雷夫（Rafe）的日志，他提到自己将再次前往神秘的沉没城堡（Sunken Citadel），寻找极为重要的象形文字之钥（Glyph Key）。而雷夫的同伴已经在上一次冒险中牺牲了。乘升降机去下层，在一侧桌上读到守护者委员会的讨论报告，其中提到象形文字之钥可以打开失落的“问责摘要”（Compendium of Reproach）。记录摘要的金板上可能镌刻着解决“黑暗时代”问题的预言。在旁边一份抄写员的书信上还记录了这样一个发现：他在镌抄资料时发现了问责摘要的线索，说它会被恐怖的“风暴”带来。他认为这和停泊在码头的鬼船“飓风”号（Abysmal Gale）”有着千丝万缕的联系。和桌边的阿特穆斯交谈，他交给我调查员德里普的信件。原来铁锤教因为我的偷窃行为而感到愤愤不平，按照他们的教规理应处死。但信件的重点显然是以此为要挟，让我为他们做事：除掉蚕食金属、破坏他们工作的腐蚀虫（Rust Mites），为此他们特地给我的箭施加了祝福。猎杀腐蚀虫会提升铁锤教对我的好感。当好感度达到最高时会与我结盟，在城市地图里遇到铁锤教的手下就不会被他们攻击了（可在暂停界面点击Faction选项查看当前的好感度，如果此后攻击了铁锤教人员，或者在他们的地盘上偷窃，好感度还会重新下降）。结盟后，铁锤教将允许我进入老城区（Old Quarter）的硬木堡垒（Fort Ironwood）。德里普还请求我帮忙搜寻老巫婆的下落，如有所得可到位于奥尔戴勒酒馆（Auldale）附近的工作室找他。最后阿特穆斯告诉我，异教徒也正有事找我，详情可以到码头去看女祭司迪安（Dyan）留给我的信。

在图书馆调查，隔壁房间里有留给抄写员的便条，提到图书馆禁区（Forbidden Library）里保存着守护者中心（Keeper Compound）的地图。在另一份抄写员的资料里还提到，有5件拥有意识的圣物可能是抵御邪恶力量的源泉。在中央的圆形大厅，得知卡都卡正在研究关于“兄弟”（Brethren）和“叛徒”（Betrayer）的涵义。最后找到守护者伊索尔德（Isolde）并与她谈话，她让我去触摸墙上的象形文字石板，得到看见并开启守护者之门的特殊能力。从圆形大厅旁的小门下去，走廊尽头就是图书馆禁区。这里的守卫不让我过去，我只好在黑暗里向远处射出一发响箭将他支走，然后迅速撬开门潜入图书馆。1楼的大厅里有守护者们对我的考察报告，结论是我会在“黑暗时代”扮演举足轻重的角色，这大概才是他们找我帮忙的真正目的所在。悄悄从一侧上楼，地图就放在2楼书架旁的桌子上。继续上到3楼，一份卷宗上提到了“执行者”（Enforcer），那是一群通过不可逆转的仪式变身而成的护卫者，他们将不惜一切代价维持着“平衡”。从右侧的通道来到环廊的高处，躲过那名女守护者进入尽头的房间。在门对面的书架上找到开关，打开左边那个空荡荡的书架，它身后的通道指引我来到气氛庄严的秘室。在正中的石台上，伊索尔德的助手抄下了这样一段话：抵御“恶魔救世主”的卫士将被发现；“最终的象形文字”即将出现但无法被解读；“眼睛”将由那个还没有刺上“记号”的人带来；在两者之间一无所有，直到“尚未书写的时代”的来临……

回到1楼，从墙上的守护者之门回到图书馆，同样从圆形大厅的守护者之门回到城市（现在已经可以在已开放的城市区域里射杀腐蚀虫）。从南区来到码头（Docks），我径直赶去东南面的街道尽头，两名异教徒正在街灯下讨论我可恶的行为。等他们离开后查看墙上迪安的便条，她让我用苔藓箭射向墙角处标记了花纹图案的墙角石（Cornerstones），这样可以提升异教徒对我的好感。在码头的商店里可以买到攀爬石墙的攀登手套（Climbing Gloves，跳向墙壁攀爬）以及银制万能钥匙（Silver Practice Lock）。接下来我们应该去鬼船里看看了。

目标2：搜索鬼船货舱，在货物清单里寻找关于“问责摘要”的线索 看到僵尸后尽量躲闪，在1层的房间里可以读


从南区的枯井潜入。


气氛庄严的秘室。



可以直接爬上屋顶。



秘室开关就在桌子下面。

到船长的航海日志——记录在第43页戛然而止。在走廊尽头找到去下层的楼梯，在2层走廊里右转进入一个侧室，从地板的空洞落下去，找到底层的货舱。货物清单里记录了船长鲜为人知的冒险，原来他在商船的掩护下作着海盗的勾当。当他要埋藏所有战利品时，却发现他相中的洞穴里已经放着一块刻有奇特花纹的金板……回到码头上，乘坐南方海边的小舢板出海。

寡妇莫伊拉的家
The House of Widow Moira

“飓风”号的线索指引我来到船长的庄园。是的，是前船长，他和他的水手们在最后一次航行里有去无回。但是那块金板，听起来正是守护者正在寻找的“问责摘要”……

目标1：潜入俯瞰山庄 沿着坑道向上，在尽头两个守卫似乎正在下棋，一人举棋不定，另一个打算转一圈回来再看他能不能走出1步。沿楼梯来到院子里，打晕守卫后进入正门（也可利用攀登手套爬上屋顶）。

目标2：寻找“问责摘要”金板 在门厅里搜索宝物，东侧书房里阅读者身旁的墙上有大幅肖像画（不闪光），在他南面的图书室里放着特殊宝物1——幸运币（Lucky Coin）。进入门厅东侧的房间，上楼，在2楼找到侍从柯蒂斯（Curtis）的日记，其中提到女主人把幸运币当作小费赏给了他，他因此怀疑夫人已经精神失常了。而另一名侍从斯坦迪什（Standish）的日记则证明，他正想偷走主人浴室里的银镜。从西侧走廊进入建筑的后半部分（Overlook Proper），左侧是夫人的卧室。沿着附近的旋转楼梯来到塔楼，莫伊拉夫人蒙着眼睛坐在那里，好像彻底崩溃了，她竟然大方地请求我去为她拿一瓶葡萄酒（去楼下厨房拿一瓶酒上来丢在椅子前，她会道谢）。在卧室阅读船长留给她的便条，然后打开壁炉旁的留声机，里面是船长的留言，提到万一他不能回来，可以打开秘室取得他的遗物。办法是启动书房里的隐藏开关，会暂时开启1楼卧室附近的秘道。在隔壁浴室里找到特殊宝物2——寡妇的镜子（Widow's Mirror），在1楼圆形大厅（Rotunda）找到特殊宝物3——涅柔斯望远镜（Nereid Telescope），然后去1楼东侧的书房。读过靠墙桌子上船长的日记，然后按下桌面底下的开关，在南面的卧室里果然开了一道门，乘升降机下到地窖，那金板正静静躺在桌子上。

第4天
Day Four

金板到手了，但我并不比莫伊拉船长对它了解得更多。我要把它送到守护者那里——不仅仅是为了解读它，我还很想看看他们吃惊的眼神。他们找寻多年，而我只花了区区一夜的光景。按照之前雷夫日志上的记载，我来到码头北方，在去南区的入口西面找到下水道，从那里前往沉没城堡（在第3天也可以先执行沉没城堡的任务，这样船长庄园的任务会出现在第4天）。

沉没城堡
The Sunken Citadel

目标1：寻找象形文字之钥 这便是早先那个怪异生物的栖息地了。沿着洞穴潜行，不时会看到地上画着红色的记号，看起来是出自守护者雷夫的手笔。洞中央石棺上的书本里记录着怪异生物的历史。原来他们是一个叫做“库尔肖克”（Kurshok）的种族，他们自认为是世间最聪明勇敢的民族，而他们的国王格鲁力亚克则是里夫王（Leaf Lord）的宠儿，他恃勇好斗，终有一天被愤怒的里夫王放逐到暗无天日的地下世界。国王失去了双手，但他留住了他的金冠。沿路前往西侧的剧院，一路上会看到巫师和异教徒的便条，表明他们正在争夺沉没城堡里的宝藏，可他们找到的显然没有我的多。剧院舞台上

有特殊宝物1——大钻石，竞技场天桥下的洞穴里有特殊宝物2——异教徒的号角。进入城堡东侧的核心地带，沿着符号找到图书馆，在里屋的角落找到守护者雷夫的遗骸，象形文字之钥就丢在他身旁。翻开他的日记，会发现守护者委员会并不见得支持他的这次旅行，尽管阿特穆斯请求我的帮助，但他们对于雷夫的冒险设置了种种障碍。

目标2：盗走库尔肖克之冠 从图书馆向东，在附近房间找到特殊宝物3——库尔肖克挂毯（Kurshok Tapestry，不闪光）。有两条路通向最后的冠冕石室，最佳的路线是从东侧绕到上层的石梁上，跳到中央的吊灯上，悄悄取走璀璨的皇冠。

第5天
Day Five

象形文字之钥也已失去数十年了，但我同样只用一天就找了回来。在图书馆禁区，卡都卡打开了金板当众宣读，那上面提到当时间停止流逝，邪恶救世主的身份就会被指出来。在一片不知所措的惊愕中，首席守护者奥兰德出奇得冷静。他认为我们需要等待、观望，直到预言实现的那一天。而我却无法安静地等下去，我希望恶魔尽早现身。赶往石头市场，在西半边地图的东北角路尽头，找到高处闪耀着象形文字的下水道入口，潜入钟楼。

猎杀时间
Killing Time

目标1：找到钟楼的蓝图 穿过飞舞的钟摆，从角落里下去，一直下到第3层铁锤教卫兵的卧室（在此打晕铁锤教人员不会影响友好度）。搜集到大量宝物后，翻窗爬进神父的房间。查看日记，发现神父贪杯却又美其名曰“伟大工作之后的慰籍”，在桌子下面找到特殊宝物1——德布勒神父的慰藉品（Father Debole's Solace），桌上则放着钟楼的图纸。从一旁的楼梯下去，在机械室里放着一份维修记录，提到控制钟摆机构工作的一个齿轮极易损坏，最后不得不换了一只钻石齿轮（特殊宝物2，在关卡开始处钟摆所在的那一层）。

目标2：前往钟楼地下室的熔炉 沿梯子或者升降机向下，在降下去的第1层，角落里有个神坛，将背对着的那名神父击倒，在窗台上找到特殊宝物3——建造者的铁锭（The Builder's Ingot），石台上的书本里则记载着这件宝物的神奇来历。找到另一侧墙角的升降机，一直下到最底层的熔炉室。

目标3：破坏时钟机构 在办公室找到1张地图，之后在2楼平台，首先关闭东侧蒸汽机（Steam Release）的阀门，然后扳下旁边添煤机（Coal Dispenser）的拉杆，再到最底层去启动中央机构（Halting Mechanism）处的开关。

第6天
Day Six

比我预料得更糟，时间固然停止了，可钟楼也在瞬间瓦解，向一旁倾倒下去。奇怪的是，在这尘埃背后似乎什么也没有发生。我赶回图书馆，想要去询问卡都卡有关“兄弟与叛徒”的答案，可是勤奋的翻译者已经被人谋杀……在委员会的审判中，奥兰德力排众议，坚持认为我就是杀手，虽然没有人能想通我杀害卡都卡的理由。然而我不能坐以待毙，很快奥兰德就得到了我越狱的消息，他派出了可怖的执行者到处搜捕。至于他为什么急于擒拿我，也许钟楼崩塌后那支仍旧耸立的尖顶说明了一切。

目标：前往老市区的销赃者处寻求帮助 墙上的守护者之门已经失效了，我只能一边躲蔽遍布四周的执行者，一边前往地图中部于米（Ramien）的商店。然而地上的血迹说明了一切——我永远失去一位伙伴。但是屋角又放着一张字条，提示我回家去看看，署名则是“一个朋友”。回到家，一名执行者正在里面徘徊，我躲过他，在里面的练习室找到新的字条，那个“朋友”约我去老市区的露天墓地会面，为表诚意，他在石头市场的黑巷里留了一份见面礼。

原来黑巷的尽头打开了通向硬木城堡的守护者之门。在墓地深处3名守护者正恭候我的到来，原来他们开始怀疑奥兰德的真正目的，希望我通过图书馆的秘道潜入守护者中心，查找更多的线索。在原本石头市场前往图书馆的入口处，爬墙上到高处，从窗口翻进去。悄悄溜进圆形大厅外面的升降机，前往2楼，沿着楼梯来到顶层奥兰德的办公室。读到桌上署名“C.”的来信，这个神秘人竟然也怀疑我的忠诚。我从墙角的地道离开。



库尔肖克之冠。



钟楼最底层的开关。

兄弟和叛徒
Ol Brethren...and Betrayers

好吧，我知道奥兰德的房间在顶层——他总是喜欢俯视众人，阿特穆斯在宿舍附近有间屋子，此外还要去看看卡都卡的谋杀现场，最后守护者委员会在今晚有个会议，我要去看看能听到些什么。

目标1：搜索阿特穆斯房间找到他失踪的线索 等两名讨论时局的守护者走掉，撬开旁边的门来到最底层，穿过圆形大厅，来到通向底层图书馆（Lower Libraries）的大厅。守护者之门依旧毫无反应，在门楣上面找到特殊宝物1——金天平（Golden Scales）。在桌上找到特殊宝物2——《艾布里斯选集》（Imbris Analects）。从一侧上楼，抄写室（Scribe Room）里还有这本选集的副本。从抄写室的外走廊来到宿舍（Dormitory），进入楼梯下阿特穆斯的房间，找到一枚守护者之戒（Keepers Ring）。桌上的日记里提到了这枚戒指的用途。而此时阿特穆斯已经悄悄外出调查那个“隐匿者”了。

目标2：搜索奥兰德的房间寻找被隐匿的信息 出门然后上楼，在3楼走廊中间的凹间里找到机关，用戒指开启秘道，来到奥兰德的房间。翻阅他的日记发现事情变得复杂起来，奥兰德似乎并

不是幕后的主使者，他对我的态度仅仅表示他并不信任我，卡都卡的遇害更让我们的关系雪上加霜。然而卡都卡身上也发生了怪事，甚至在她死后奥兰德仍旧收到了她的指示，他怀疑自己长久以来到底是在谁的指引下工作，难道会是卡都卡的助手戈玛（Gamall）？在书架上还会找到“C.”给他的便条，按照这里面的说法，似乎我的越狱是奥兰德默许的。最后从墙上取下封印，按照日记的提示，拿去楼下餐厅的壁炉里烧掉，解开了守护者之门的封锁。返回之前有象形文字的大厅，进入底层图书馆。

目标3：调查卡都卡的死因 卡都卡在自己的桌边变成了石雕，显然她死前正在研究关于“圣物”的记载。书中提到，追溯圣物的历史也就是追溯战乱的历史，5件圣物从未聚齐，谁也不知道这些有意识的圣物会带来灾难还是一个新纪元。搜索卧室会发现一张衔在怪兽嘴里的字条，那留言者得意地告诉我：“我知道你在找什么，你要找的东西我很清楚。”该离开了，我前往雕像大厅的出口，忽然看到一个老妇人走进来，向着石像念咒语。不一会儿它们就全活过来了，在四周搜寻我的踪迹，我赶紧奔向侧厅的2楼，从那里返回地面。

第7天
Day Seven

老城区的屋顶是现成的空中走廊，可以躲避四周巡逻的石人。从奥尔戴勒的酒吧（Pub）去公园（有异教徒标志）的拐角处，找到窗口的异教徒十字架标志，来到调查员德里普的工作室。德里普提到了他幼时的好友被老巫婆杀害的经历，事件发生在老城区的页岩桥孤儿院（Shalebridge Cradle），那里后来成了一所精神病院，但在一次火灾之后就永久封闭了。我再一次来到于米的商店，从2楼北面的木头支架下钻进去，找到设计师布兰德（Moresy Blander）的遗书，作为孤儿院的建造者，他的遗愿是将孤儿院的图纸作为陪葬。按照提示赶往硬木城堡，从左侧角落的木头门来到地下墓穴（可用圣水对付僵尸），往下在最底层的方室中找到一口没有盖板的棺木，取得孤儿院的蓝图。

孤儿院的劫掠
Robbing the Cradle

院子里是一片阴森和死寂。建筑的正门被封住了，向东打开墙角的木板门进入地窖。走廊尽头分别有通往上层和地下的楼梯。去底层（Storm Cellar）会发现发电机的保险丝损坏了。

目标1：寻找新的保险丝 去上层，左侧的铁门需要电力恢复后才能打开，向右进入大厅（Lobby）。沿着东侧的楼梯上楼，2楼财务室的保险柜里有特殊宝物1——红酒（Gravecourt Red），之后沿旋转楼梯一直来到顶楼，这里传来了一阵急促的敲门声，可打开阁楼的门，那里却空无一人。调查墙角的油画，发现画中的小女孩酷似卡都卡的助手戈玛。旋即墙角木箱旁闪耀起夺目的光，一个小女孩的声音从空气里传来，原来她叫做罗莉（Lauryl），她的灵魂被封锁在孤儿院里无法离开，所以请我帮忙。

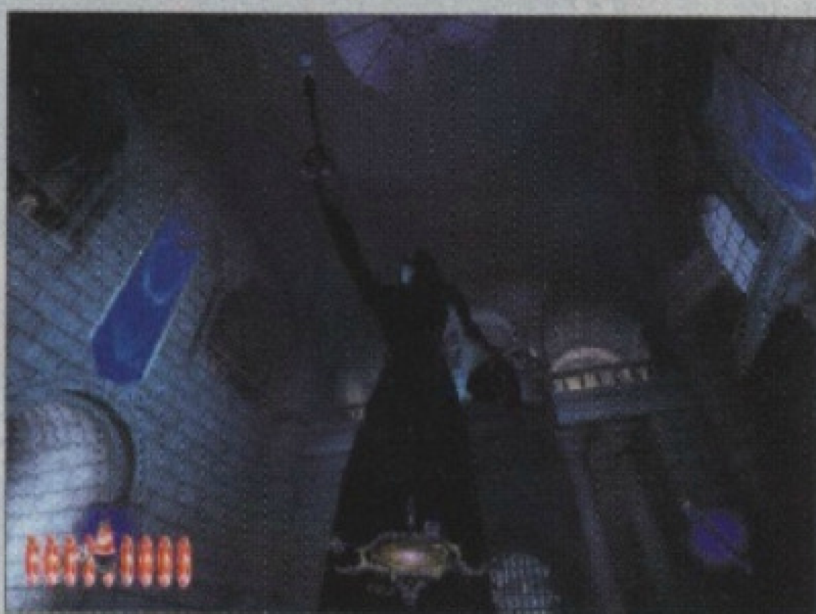
目标2：帮助罗莉 找到木箱上的保险丝去底层，重新启动发电机，在底层楼梯旁的房间里找到架子上的血瓶，回到大厅，倒进楼梯下的水管。这时罗莉又让我帮忙寻找她的睡衣，然后拿去火葬炉烧掉（目标3）。打开先前去地窖的楼梯口处的铁门，进入孤儿院内部。罗莉提示我目标在西侧的白厅（White Hall），这里有僵尸在游荡，躲避他们的视线，在白厅两侧走廊里找到5号病房，调查墙壁，移开松散的石块，在夹墙里找到睡衣。找到地图东北角的太平间（Morgue），乘升降机来到底层的火化炉。太平间柜子里有特殊宝物2——金牙（Bag of Gold Teeth），记录大厅后面治疗室B中有特殊宝物3——银制手术工具（Silver Surgical


发现一张衔在怪兽嘴里的字条。


在右边的窗口就可见到调查员。



特殊战利品就挂在石像的脖子上。


"眼睛"出现了。

Kit)。现在仍旧没有老巫婆的线索，罗莉提出一个办法，建议我去孤儿院的回忆里找找看。我记起来在中央的记录大厅有每个病人喜好的记录，他们的玩具大部分都在白厅两侧的病房里。只要找到他们最喜爱的玩具并放到特定地点（那里会有黄绿色光晕），就可以进入那人的记忆中进行调查——1号病人喜欢用蜡面具（治疗室A椅子上）遮盖残破的脸（1号病房内蜡人）；2号可以带一套器具去餐厅（白厅中央）；3号有一支未点燃的蜡烛，目的地是太平间；4号有一套修表工具，时而在治疗室A当众表演；5号房中有一架望远镜，因此他被允许去观象台（从记录大厅上去）；6号的秘密是她死去胎儿的骨灰罐，正确的地点是锻炼庭院（孤儿院内部入口处）；7号可以携带他的木制鸟笼去阳台（从记录大厅前的梯子爬上去）；8号可以带Viktrola去治疗室B进行表演；9号可以带着火绒箱去休息室点火。在病人的记忆里，罗莉让我找到她在保育塔（Nursery Tower）的日记，拿去太平间烧掉（目标4）。在保育塔尽头床边找到日记，并且查看中央讲坛上的关于谋杀案的报告（必须）。日记烧掉后，罗莉提出了最后的请求：去治疗室找一些"分解血浆"（Dissolution Serum）拿去阁楼处理掉血迹（目标5），这样她就可以消除她曾出现在这里的一切证据了。之后去大厅找到罗莉的灵魂，跟她离开。然而只有罗莉一个人逃了出去，她说我在这里待了太久，已经被"记住"，解脱的办法是去地窖的底层把自己锁进笼子里。于是我就这样重新进入了回忆中，罗莉告诉我最后的办法，去标志塔（Staff Tower），从高处的窗口跳出去，精神病院就会当我死掉了。

第8天
Day Eight

罗莉的灵魂重新把我带回地下墓穴里，在设计师的棺木旁打开一道石门，我用罗莉的血擦掉了象形文字封印。罗莉现出她本来的容貌，而正在向守护者们诵读预言的戈玛却被打回原形。无疑她就是老巫婆，只是一直以来借助了罗莉的躯壳而已。我赶回守护者图书馆，那里已经乱成一团。被揭露的老巫婆偷走了圣杯和杰克内尔之爪，守护者们希望我再次出手，搞清楚她要这些东西做什么。在奥尔戴勒，找到运河北面的泵房。房门被藤蔓遮住了，门旁贴着通告。原来是异教徒迪安发现有恐怖的事物住在水渠里，因而封闭了入口。去公园求得迪安的护身符，回去解开藤蔓缠绕，进泵房去降低运河水位，从屋角的井盖进入水沟，在西侧尽头进入戈玛的巢穴。在楼上卧室，日记里提到了"象形文字的释放"，戈玛把它藏了起来，因为我一旦得到这个力量，就可以用大棒将她的石人们打得粉碎。启动桌子上的机关（最左边的一本书）打开秘道，从那里来到3楼，那里的桌上躺着城市地图。这时阿特穆斯出现了，一番交谈之后，我们终于明白，戈玛要找到所有圣物，以便得到最终的象形文字，然后毁灭它。因为这是除了我之外，她最为惧怕的事物。在一旁得到"象形文字的释放"，现在可以去清除巢穴里的石人了。最后找到戈玛抢走的两件圣物，从原路离开。我来到老城区的博物馆，进入石阶左侧的小巷，打开尽头的盖子，潜入地道。

以棍棒谋生的日子在延续
Still Life with Blackjack

进入博物馆大门，门口的游客指南提到特殊陈列品分别在西翼、东翼和中厅。那正是我要赶在戈玛之前拿到的3件圣物。查看给工作人员的通告，得知波特厅和特系罗厅的楼上各有一个电源开关，可以暂时关闭对应区域的电源。但是有更简单的办法，在东翼的特殊陈列品大厅，我听到卫兵的谈话，得知陈列品前的电流保护怕水。于是我用水箭射击保护装置的一个电极，果真可以暂时关闭电流，赶紧跑上去摘下圣物"心"。在东翼2楼找到特殊宝物1——赝品画像（Orbetti Forgery）。在1楼走廊西侧尽头找到特殊宝物2——馆长的眼镜（Curator's Monocle）。用同样的办法，在西翼得到圣物"库尔肖克之冠"（西翼一个卫兵身上有钥匙，可以免去大部分的撬锁工作）。从1楼或2楼的入口来到博物馆的内部区域，在1楼大厅可以看到西侧尽头1尊高大的石像，用箭将他脖子上的饰物射下来，得到特殊宝物3——寇斯大奖章（Coethe Medallion）。向右来到中厅（Main Atrium），这里本来属于"眼睛"的展位上空空如也。然而很幸运，我听到了"眼睛"的声音回响在空气里，他在召唤我，并且要告诉我一个"秘密"。拉下中厅右侧的开关升起铁闸，从升降机来到2楼，收集宝物之后沿着东侧走廊尽头的石阶上去，最后来到馆长的办公室。阳台上有个开关，启动之后，一尊巨大的女神像从地下升起。回到2楼阳台上，等雕像手中的火炬转过来时，拿到"眼睛"，原路离开博物馆。

第9天
Day Nine

刚从地道上来，我就看到阿特穆斯向我走来，他开口就让我交出圣物，显得有些古怪。这时奥兰德出现了，他已经醒悟过来，认识到被钟楼尖塔指出的并不是他自己，而是全体的守护者。"象形文字的力量是巨大的，我们依赖它成为城市的守护者，但现在象形文字成了我们的守护者，我们无法再用它来保护城市。"奥兰德最后告诉我，我正是应该使用神器的人，但不是摧毁最终的象形文字，而是……还没等他讲完，一旁的"阿特穆斯"就将他杀死了。

我眼下的工作就是去安放所有的圣物：把"心"放到奥尔戴勒广场的奥尔戴勒先生纪念碑上；把"圣杯"放到硬木城堡的灾难纪念碑上；把"爪"放到码头的首次登陆者纪念碑上（靠近海边不起眼的小石碑）；把王冠放到石头市

场东侧钟楼底部的储藏室；最后把“眼睛”放到南区的喷泉中……我的手像被灼烧，预言中的“挽救”出现了，石人额头上的象形文字不见了，老巫婆也在刹那间灰飞烟灭。所有的象形文字都消失了，可在城市的地图上显出了一个巨大的新图案……

城市上空现出了迷人的霞光，一切都平静了。我走在街上，忽然感觉到那薄雾背后的异样，然后我紧紧抓住了那只手——一只伸向我钱袋的手。“我很饿。”那个小女孩哀求道，我忽然觉得那正是多年前的自己。然而毕竟这个世界已经不一样了，我们都迈进了另一个时代，我手背上那个清晰的“记号”就是最好的证明。

支线任务篇

1.Garrett的家

第1天在斜对门房东家，阅读房东的日记，得知他被人勒索，每天要把钱放进黑巷的下水道盖子底下。此后每天去那里都能找到意外之财。

2.石头市场

在西北角特希斯庭院旁的民居上楼，在一房间内听到自称Garrett的人在和屋主交易。按屋主的吩咐到武器商店偷窃一把金匕首放进圣艾德加教堂外的捐赠箱中，隔天再来时会看到屋主的报酬。

在宝石切割匠家阅读他的日记，得知他把小偷交给他处理的宝石藏了起来。之后去特希斯庭院的石雕后面会找到很多宝石。

3.码头

射杀腐蚀虫。铁锤教需要消灭的腐蚀虫共有15只，每个城市地图有3只——南区：喷泉附近，通向码头的门口，通向石头市场的门口；石头市场：特希斯庭院东侧石头阶梯上，通向图书馆的守护者之门附近，买卖商店所在的小巷里；码头：迪安的便条附近，通往寡妇家的小舢板附近，旅馆东侧沿梯子爬到2层的木板平台上；老城区：首次进入老城区的入口处，前往码头的入口处，硬木城堡屋顶（从露天墓地爬上去）；奥尔戴勒：酒馆旁边的黑影里（有士兵守卫），泵房内的角落里，通向博物馆的门前地道里。



石像后的宝石。

墙角石。共有15处，每个地图3处——南区：黑巷的一个门口，通向石头市场的路口（喷泉附近），通向码头的路口；石头市场：酒馆的一角，西面通向东面的入口处的树旁，通往老城区入口旁；码头：酒馆东侧梯子旁的墙角，通向码头途中的左侧小巷中，通向南区的入口对面（非墙角）；老城区：墓地内，硬木城堡门口，前往奥尔戴勒的路口树旁；奥尔戴勒：西侧的广场，博物馆门前的路口处，酒馆到公园的路上。

迪安的便条提到了提升好感的另一种方式：找到他们新月形的“元素卵”，每天用对应的箭射击即可（有个捷径，每隔几秒钟用苔藓箭射击东南方海边的元素卵就可以快速提升好感度）。

在码头正南方的海边，有两个卫兵正在谈论他们守卫的异教徒树苗（Pagan Sapling）。异教徒打算把它种活，而铁锤派则打算将其烧掉。将树苗偷到手后，如果去东南角“元素卵”东边的营地里种下，会提升异教徒一方的好感。反之，可以拿到西北方的酒馆（Tavern）烧掉，提升铁锤教的好感。

在码头，如果被城市守卫打倒，会被抓进监狱。越狱的过程中也会捞到不少油水。注意在一开始的牢房里，要趁狱卒过来奚落Garrett时偷到他腰间的钥匙。

4.老城区

在于米的商店斜对面路口是1名城市守卫的家。查看他的日记，得知他每天都要在附近酒馆敲诈一瓶名贵的葡萄酒。旁边桌子上刚好放着一瓶。

在刚进入硬木城堡时，大厅里有个女教徒希望把她兄弟埋进墓地里，但那里现在僵尸横行。在通向码头的入口附近有个暗道，进去阅读躲在里面巫师的日记，得知正是他在作怪。可偷走巫师的法杖，这样可提升铁锤教的好感。

在第7天去孤儿院前，在于米家2楼的门口有张纸条，请他帮忙处理尸体。按照提示去码头地图酒馆的2楼，用水箭刷掉地上的血迹，然后悄悄把尸体丢进海里，之后可以在于米家门口的箱子里找到酬金。P

打造自己的新仙剑奇侠传（上）

实战RPG制作大师 2

■北京 蓝蛇

精品	总评 8.8
制作	Enterbrain
发行	光谱博硕
载体	CD X 1
类型	游戏工具
语言	中文
环境	WIN98/Me/2000/XP
配置要求	CPU：PentiumⅢ 500MHz 内存：32MB 显卡：16MB以上 硬盘：35MB

纵览各类游戏制作工具，功能最强、操作最方便的只有两个系列——游戏工厂系列（简称GF）和RPG Maker系列（简称RM）。其中GF系列是制作ACT游戏的好工具，而在制作RPG方面RM系列则打败天下无敌手，甚至创造了“R界”这个独一无二的名词（就好比Flash领域的“闪客”）。其它用于制作RPG的工具还有很多，例如多年前韩国某厂商出的《RPG梦工厂》，还有近来同人喜欢用魔兽地图编辑器等。但是笔者认为真正能流行的RPG制作工具必须具备两个基本条件：1.必须可以让自己制作的游戏脱离制作工具单独运行；2.能方便地扩充素材，让游戏制作者更加自由。很显然RM系列是做得最好的。不仅如此，从RPG Maker 2000开始的公用事件、变数、输入键处理等功能甚至可让游戏开发者自制系统，所以我们便见到了使用RM制作出ARPG、SLG、STG以及横版动作等花样繁多的个人游戏作品。对游戏制作的高手来说，RM几乎是无所不能的。

RM系列在各个平台上都有自己的版本，家用机上的SFC、PS、PS2、手掌机上的GBC、GBA，当然还包括开放的PC平台。从RPG Maker 95的不成熟，到RPG Maker 2000的脱胎换骨，再到RPG Maker 2003的君临天下，RM系列走过了一条传奇之路。2003年推出的RPG Maker 2003，相比2000版拥有更强大的事件编辑器、自动迷宫、事件检索等新功能，还有MP3播放功能，以及全新的战斗模式，并且可将2000版制作未完成的游戏转换成2003格式。遗憾的是，早期的版本Bug多多，而且只有日文版。不过“R界”同人们还是用自己的热情自行汉化了这款软件（例如2003年蓝蛇汉化的RPG Maker 2003 1.05版和2004年大明汉化的1.09版）。然而能用到正版RPG Maker 2003却一直是大家的梦想。2003年下半年，全国“R界”同人纷纷上网联名提出希望能有游戏代理商为中国玩家引进这款软件，令人高兴的是，终于有一家中国游戏商——光谱资讯为国内玩家引进了这款RM系列的最新作品，这就是我们如今在市场上见到的《RPG制作大师2》。本文以一个具体实例向大家介绍使用《RPG制作大师2》制作游戏的过程，以便各位玩家能更加切实地了解《RPG制作大师2》的功用和特色，如需完整教程请参见“《RPG制作大师2》使用手册”。

让我们来玩自己做的游戏吧！

第1步 准备制作素材

在使用《RPG制作大师2》制作“新仙剑”之前，所需要的准备工作还是很多的。首先当然是要先把原装正版的《新仙剑奇侠传》好好地玩上一遍（笔者使用的是“新仙剑”试玩版）。一方面掌握一下情节，另一方面将所需场景、人物的画面截取下来作为将来的制作素材。此外还要将游戏对话记录下来，再按照游戏情节的发展顺序画出流程图。在正式开始制作之前，纸上的设计和计划是必不可少的，下面就是我们这次的制作流程：

李逍遥梦中冒险 → 被婶婶叫醒 → 来了三名黑苗人 → 婶婶叫李逍遥赶走醉汉 → 给客人送菜 → 得到掺了水的酒 → 把酒给醉道士喝 → 婶婶叫李逍遥出门

要用到的场景包括：罗刹洞（梦中）、罗刹鬼婆的巢穴、李逍遥的房间、客栈2层、房间A、房间B、客栈1层、厨房，共8个场景。

登场人物：李逍遥、罗刹鬼婆、李大娘、黑苗首领、黑苗喽罗A、黑苗喽罗B、醉道士。

出现的道具：桂花酒。

涉及到战斗的部分：战斗背景图1张、李逍遥全套战斗图、罗刹鬼婆战斗图1张、小喽罗战斗图1张、特殊技能动画若干。

使用到的音乐素材：“仙剑”标题画面音乐、梦中山洞音乐、战斗音乐、遇敌背景音乐、对Boss战斗音乐、客栈音乐、“新仙剑”指定主题曲，此外还需要一些战斗音效。

素材中的音乐很好搞定，从原游戏的Music文件夹下就能找到所需要的音乐，新的主题曲也可从网上找到。在战斗音效方面《RPG制作大师2》自带的已可满足需要了。战斗部分的场景和人物图都可用《金山游侠》或Hypersnap之类的截图工具从游戏中抓出来，然后用Photoshop进行处理。图片颜色不能超过256色，对于人物边缘的毛刺可利用Photoshop予以修正处理（如图1，关于Photoshop的使用方法请参考相关书籍）。

用《RPG制作大师2》自带的人物脸图做模板，再把自己做的人物脸图填上去，每个脸图的大小是48×48，最后

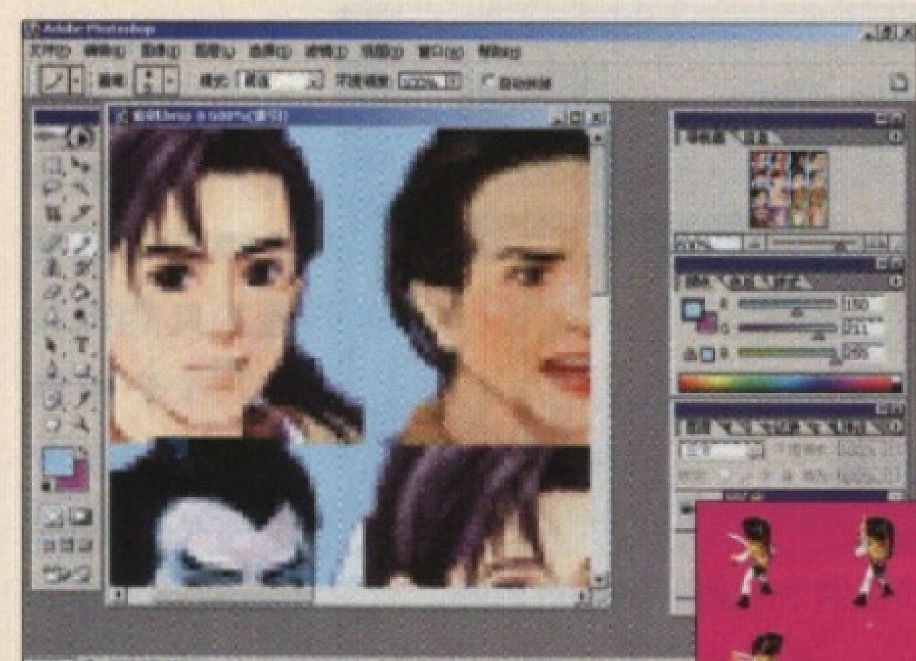


图1：利用Photoshop修正人物图像边缘的毛刺。

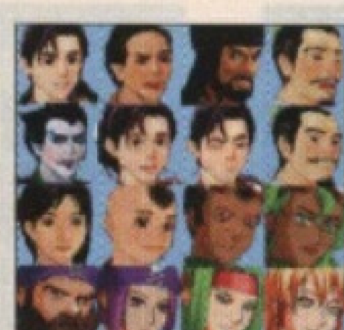


图2：自制成功的人物脸图。



图3：自制的李逍遥战斗图。

得到如图2所示的成果。再用同样的方法制作出李逍遥战斗图（如图3）和罗刹鬼婆战斗图（如图4），每个动作人物尺寸大小是128×128。战斗背景图相对简单，把游戏里的战斗背景截取下来，再用Photoshop工具把上面的人物去掉即可（如图5）。接下来还需要再准备一张登场人物的像素图（如图6），以及游戏标题图片一张。至于8个游戏场景的素材图可从网上下载获得（http://www.svatopluk.com/rm2k3或国内各RM玩家小组主页及论坛），也可自己用Photoshop等图像处理软件制作出来。当所有素材准备完毕，就可立刻开工了。顺便再给大家提个建议——在《RPG制作大师2》制作界面的上方有一行快捷工具条，其中的快捷工具按钮都是在制作过程中经常要用到的。因此建议大家在开工前先把这些快捷按钮的功能搞清楚，常用快捷功能将给你的游戏制作工作带来极大的便利。



图4：自制的罗刹鬼婆图。



图5：战斗背景图。

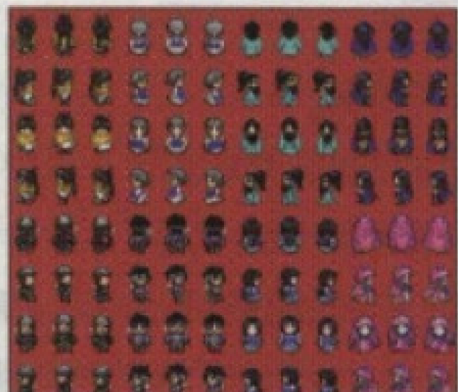


图6：登场人物的像素图。

第2步 制作游戏中所用的地图

启动《RPG制作大师2》，用菜单中的“专案”→“开新专案”来新建工程（如图7），输入游戏标题“仙剑奇侠传RM版”后点击“OK”（如图8）。开始时我们只能看到一片汪洋大海，首先要做的是把自己准备的素材导入进去，包括音乐、地图元件、人物行走图、人物脸图、战斗素材等。点击菜单里的“工具”→“素材管理”（如图9），进入素材管理界面，左侧是一个文件夹列表，选择对应的文件夹把素材导入进去，注意导入素材图片的格式必须符合要求（256色PNG或BMP格式图片，如图10）。例如在导入人物脸图时，先点选Faceset文件夹，然后点击右边的“汇入”按钮（如图11），选取已准备好的人物脸图。接下来指定透明色（设定游戏中显示为透明的颜色），用鼠标点一下人物脸图之间的天蓝色（这个颜色会一闪一闪的，表示已被选定）。然后点OK就可将背景上的天蓝色设为透明色了（如图12）。其它素材的导入也是大同小异，下面就是各文件夹与各种素材的对应关系。

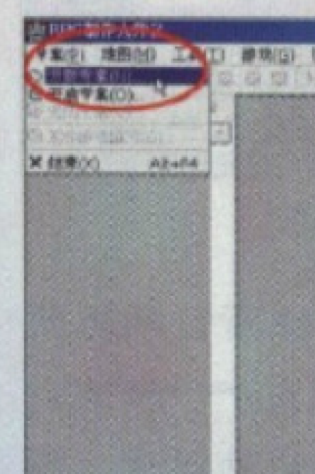


图7：新建工程。

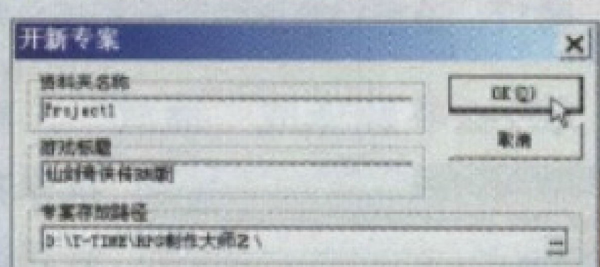


图8：输入游戏标题。

Backdrop：战斗背景（在此导入自制的战斗背景，如图5）。

Battle：战斗动画图片（这个用不到）。

Battle2：大尺寸战斗动画图片（这里要导入李逍遥的那张战斗图，如图3）。

Battlecharset：战斗角色图片（这个用不到）。

Battleweapon：战斗武器图（这个用不到）。

Charset：人物行走图（导入自己做的人物像素图，如图6）。

Chipset：地图元件图片（导入自己准备好的山洞和客栈的素材，这里需要

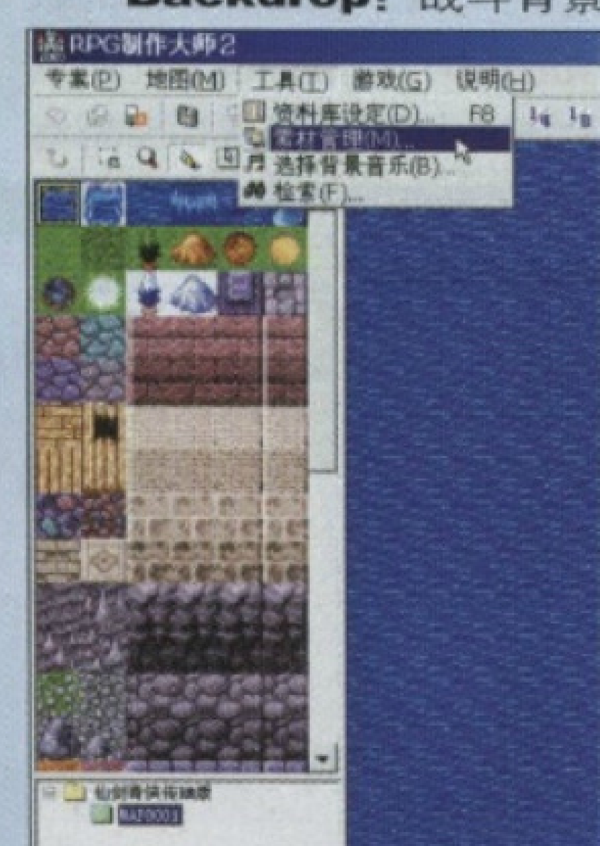


图9：进入素材管理界面。

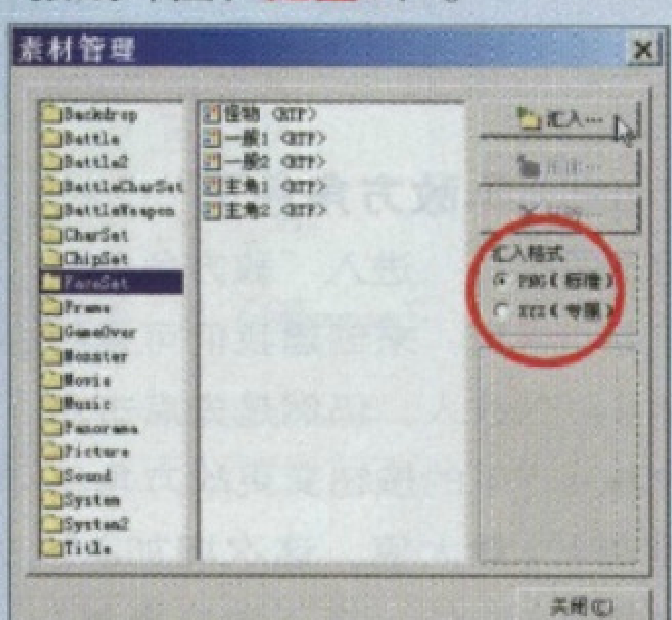


图10：注意导入素材图片的格式。



如图13所示的3张素材图）。

Faceset：人物脸图（导入准备好的人物脸图，如图2）。

Frame：常驻画面的栏框图片（这个用不到）。

Gameover：游戏结束画面（用不到）。

Monster：敌人战斗图（导入罗刹鬼婆那张，如图4）。

Movies：视频动画（用不到）。

Music：背景音乐（导入准备好的仙剑MP3，由于默认格式是MIDI，所以要在文件类型中选择MP3才能显示出已准备好的文件，如图14所示）。

Panorama：远景图（用不到）。

Picturs：事件中使用的静止图片（这个用不到）。

Sound：音效（用RM自带素材就够了）。

System：系统图（用RM自带素材就够了）。

System2：扩展系统图片（这个用不到）。

Title：标题画面（抓取或自制1张“新仙剑”标题图，导入即可）。

素材全部导入后点击“关闭”按钮结束管理，接下来就是对游戏系统的设定了。

图11：选择汇入已准备好的人物脸图。

图12：将背景的天蓝色设为透明色。



图13：客栈及山洞素材图。

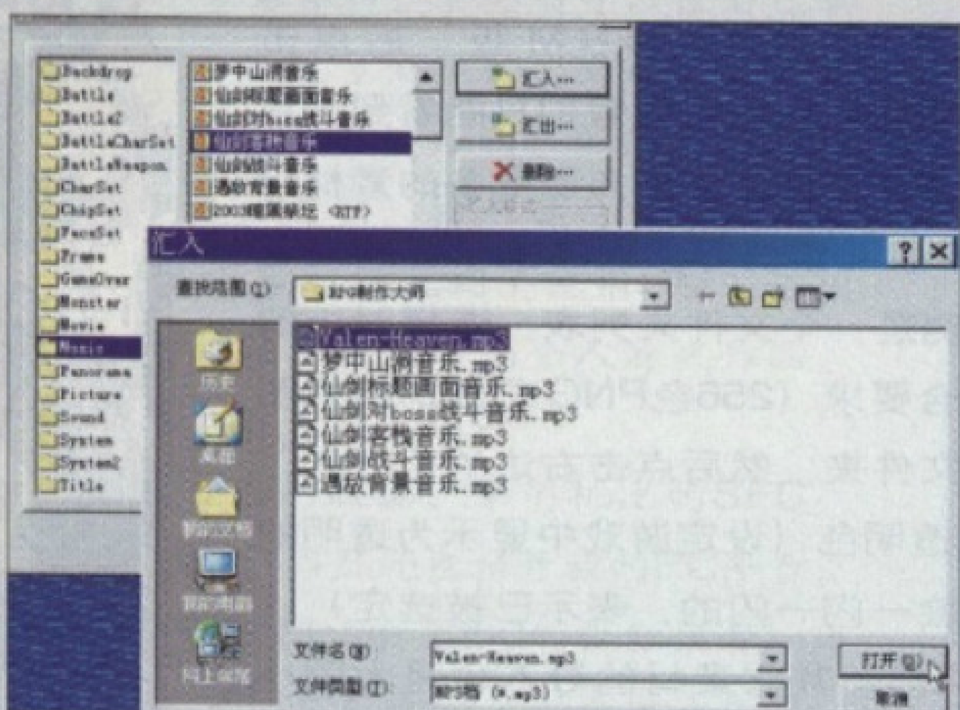


图14：导入准备好的仙剑MP3音乐。

第3步：游戏的系统设定



图15：找到“系统”设置页。

1.系统页

点击菜单中的“工具”→“资料库设定”，进入资料库设定画面。在这里根据不同的类别分为多个功能页，先找到“系统”页（点击最右边的小箭头，找到从右数第3个按钮，如图15）。这里是游戏的基本系统设定，包括标题画面、结束画面、交通工具的图片，还有初期队伍、音乐音效等。



图16：设置游戏开始时的标题画面。

其中系统音效设定中的“汽笛”指的是警告声而不是交通工具的汽笛声（1个传统的汉化错误，从RPG Maker 2000就开始了）。要做的工作有：点击“设定”按钮设置游戏开始时的标题画面（如图16）；设定标题画面音乐和战斗音乐（如图17），可利用选取框中的“拨放”按钮（奇怪，为什么不翻译成“播放”，难道听音乐需要拨来拨去？）来试听音乐。另外还有一些其他设定，用默认的就完全可以了。



图17：设定标题画面音乐和战斗音乐。

2.物品页

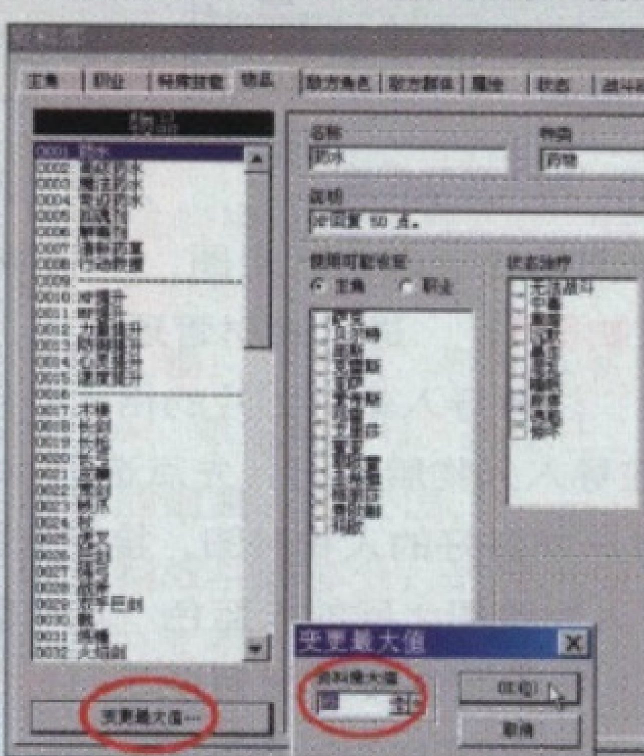


图18：进入“物品”页增加物品数量。

进入“物品”页，这里要添加一个物品——“桂花酒”。首先点击左侧列表下的“变更最大值”来增加物品的数量（加1个空位就可以了，如图18）。然后设定此新增物品名称为“桂花酒”，种类为“一般物品”，价格为0，说明是“掺了水的酒”（如图19）。

3.敌方角色页

进入“敌方角色”页，来创建我们可爱的敌人，仍然是先点击左下的按钮变更敌方角色最大值，这次增加2个空位。接下来选择第1个空位开始设定罗刹鬼

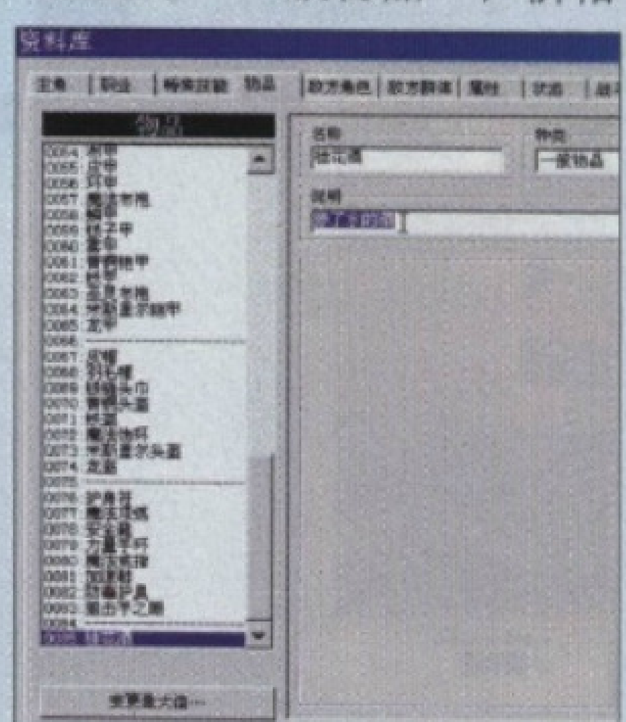


图19：设定新增物品桂花酒的属性。

婆的属性，先在名称处填上“罗刹鬼婆”，角色图片就用已准备好的那张（图4）。因为李逍遥是肯定要输的，所以要尽可能地将罗刹鬼婆设定成近乎无敌状态。可将其最大HP和MP都设为9999，攻击力、防御力、精神力、敏捷度都设定为999，必杀几率设定为每3回一次，状态有效度全设为D，属性有效度全设为C（用鼠标点击状态有效度和属性有效度窗口内左边第1列的图标以改变之）。这里需要解释一下，

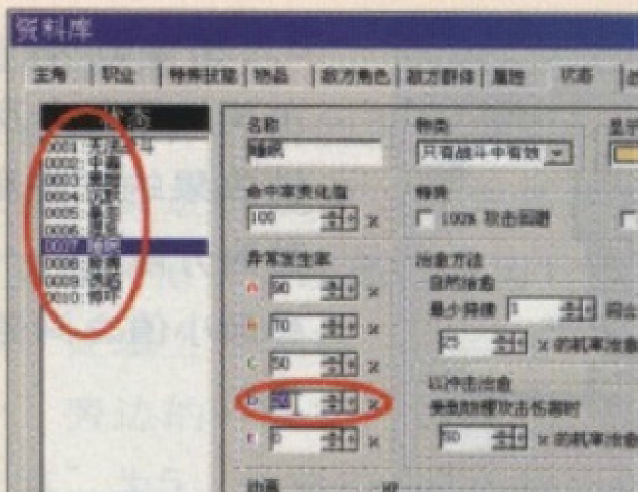


图20：将10项“异常发生率”D级均改为20%。

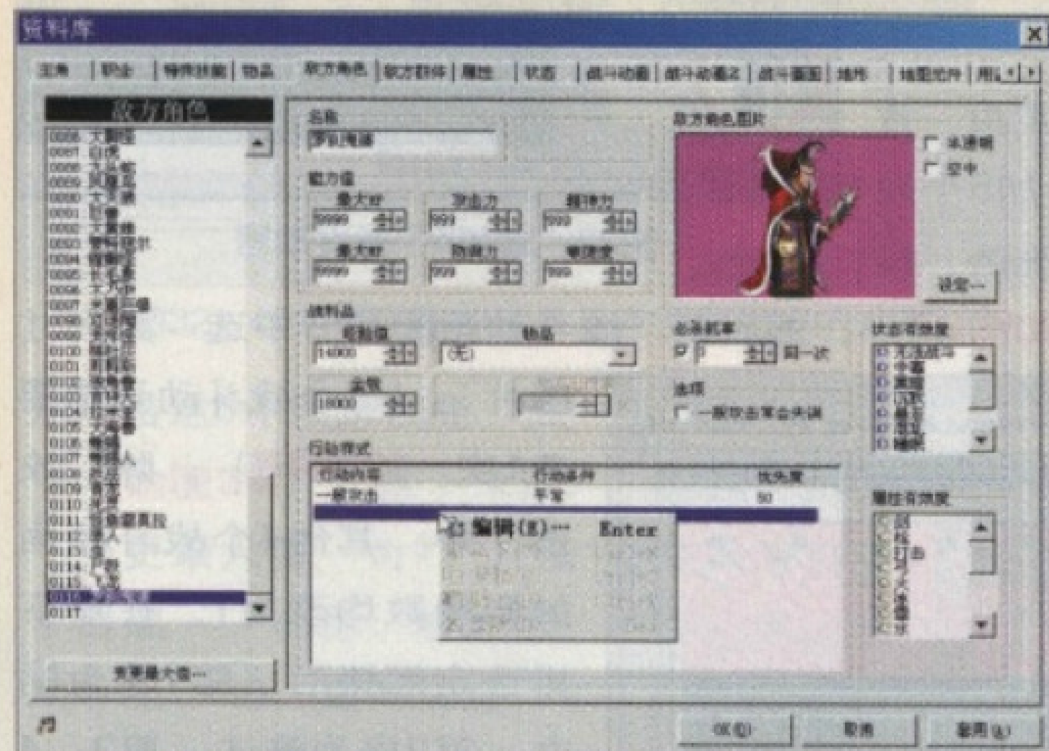


图21：点击空行增加一项“行动样式”。

“状态有效度”就是指敌方角色在被攻击时陷入某种异常状态的发生几率（例如陷入中毒状态），共分5个等级，这在“状态”分页中有具体的定义；“属性有效度”则是指敌方角色受到某种属性攻击（例如火攻击）时会受到多大程度的伤害，也分5个等级，在“属性”分页中有具体的定义。具体到罗刹鬼婆来说，我们可在“状态”分页中将所有（共10项）“异常发生率”D级均改为20%（**如图20**），这样罗刹鬼婆可能陷入的各种异常状态的几率均为20%；另一方面，由于在“属性”分页中各种属性攻击的“效果量变动率”C级均为100%，这就意味着任何属性攻击对罗刹鬼婆来说都不会有增大或减小的效果。最后还要设定罗刹鬼婆的“行动样式”，用鼠标右键点击“行动内容”窗口中具体项目下面的第1个空行（**如图21**）后，再点击“编辑”选项弹出“行动样式”页面，在“特殊技能”下拉菜单中依次选择“毒气之息”、“火焰之袭”和“寒冰之袭”（**如图22**），而后便完成了对罗刹鬼婆的设定。接下来选择第2个空位开始设定敌人喽罗，在名称处填上“鬼众”，角色图片设定选择“幻影”。因为它们是让李逍遥来虐待的，所以要设定得弱一些，另外还要把“半透明”勾选上（**如图23**）。敌人设定完毕后还不能直接与我们交手，接着要进入“敌方群体”页。

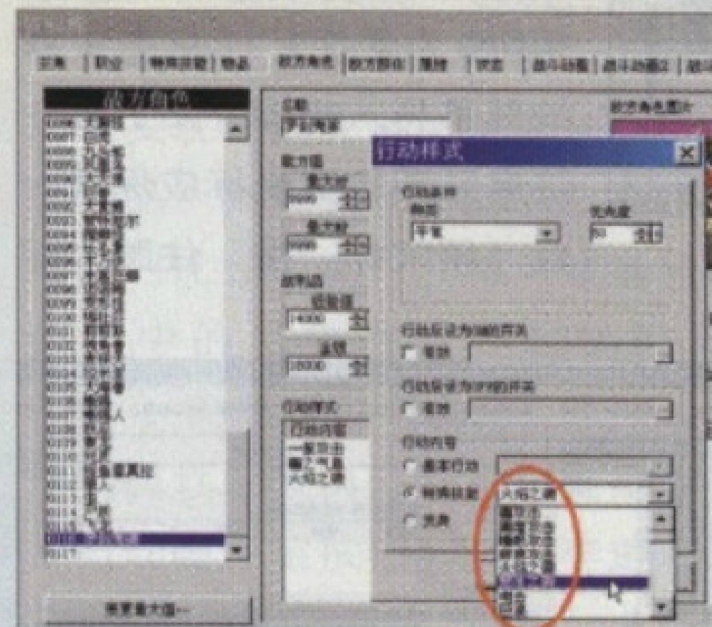


图22：设定罗刹鬼婆的特殊技能。

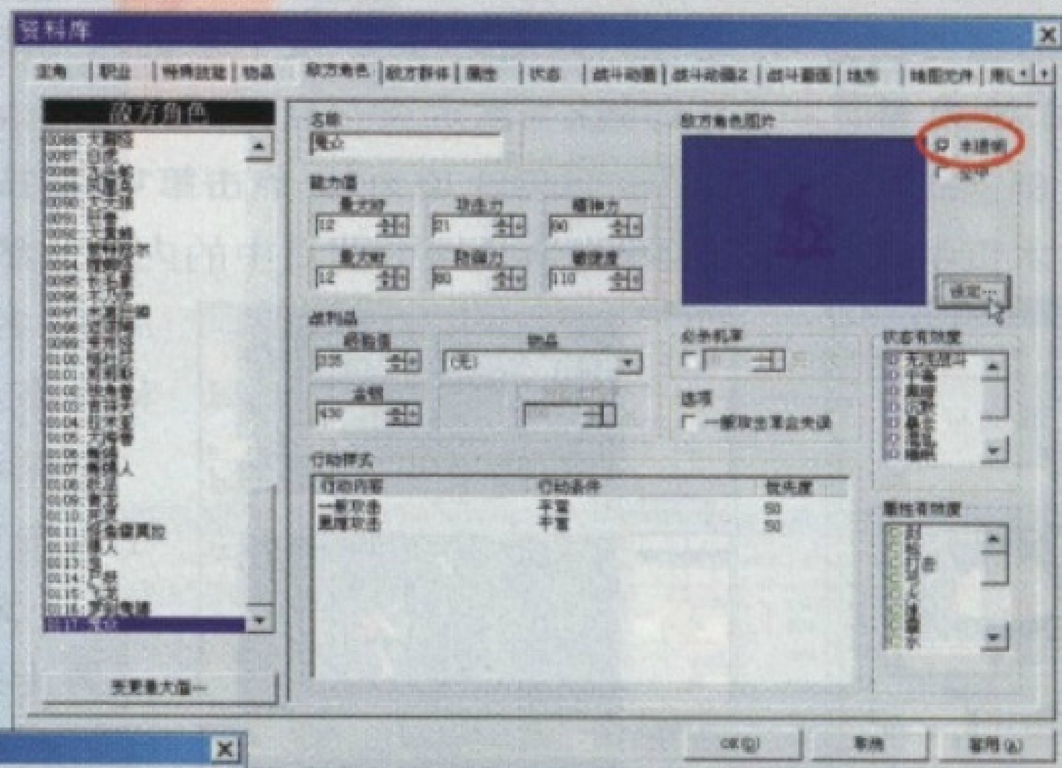


图23：喽罗鬼众的属性要设得弱一些。

4.敌方群体页

在这一页中首先要做的还是“变更最大值”，加2个空位。然后选择第1个空位，在名称处填上“鬼众”，再从右边的选择框中选定鬼众，点击“新增”按钮2次让2名敌人登场（**如图24**）。接下来选择第2个空位，在名称处填上“罗刹鬼母的无敌军团”，再从右边选择框中“新增”2个鬼众和1个罗刹鬼婆登场，这里要尽可能把它们往左上角放（用鼠标可拖动敌人的角色图片，**如图25**）。

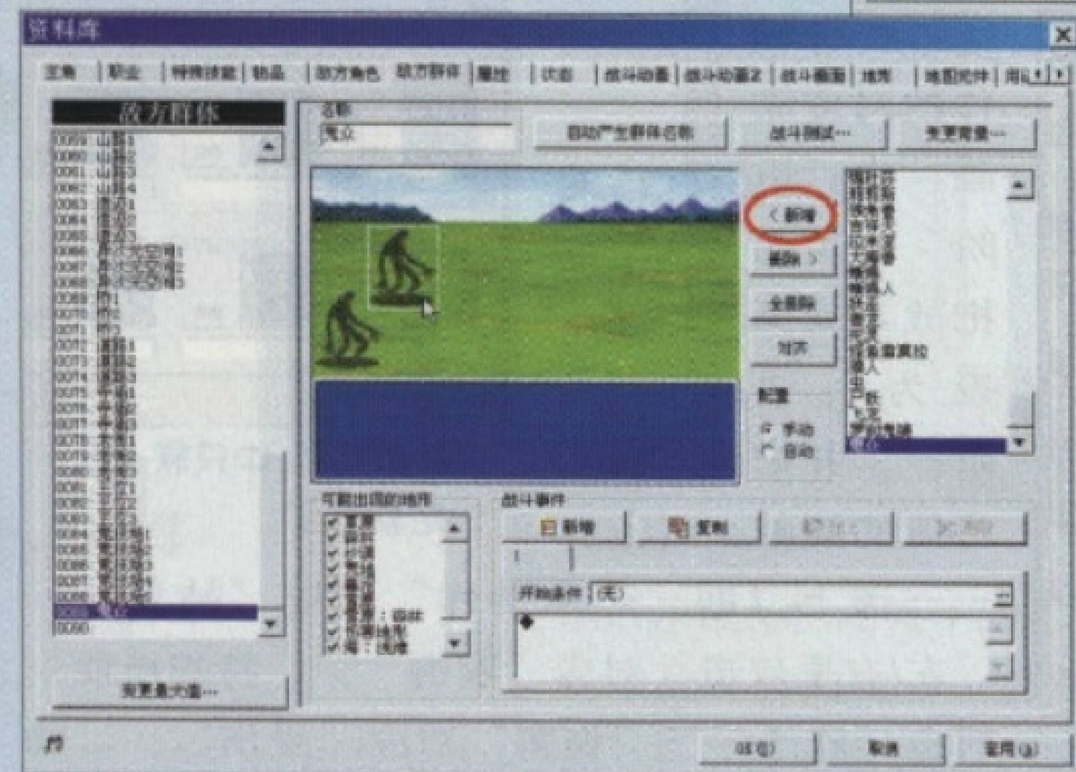
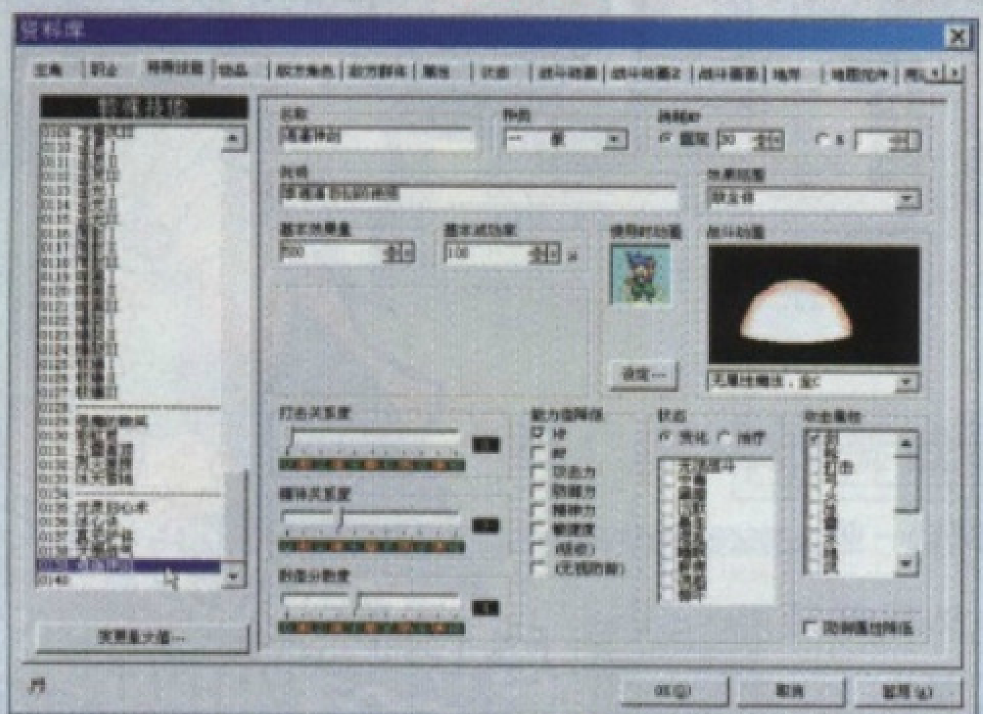


图24：设定敌方群体登场。

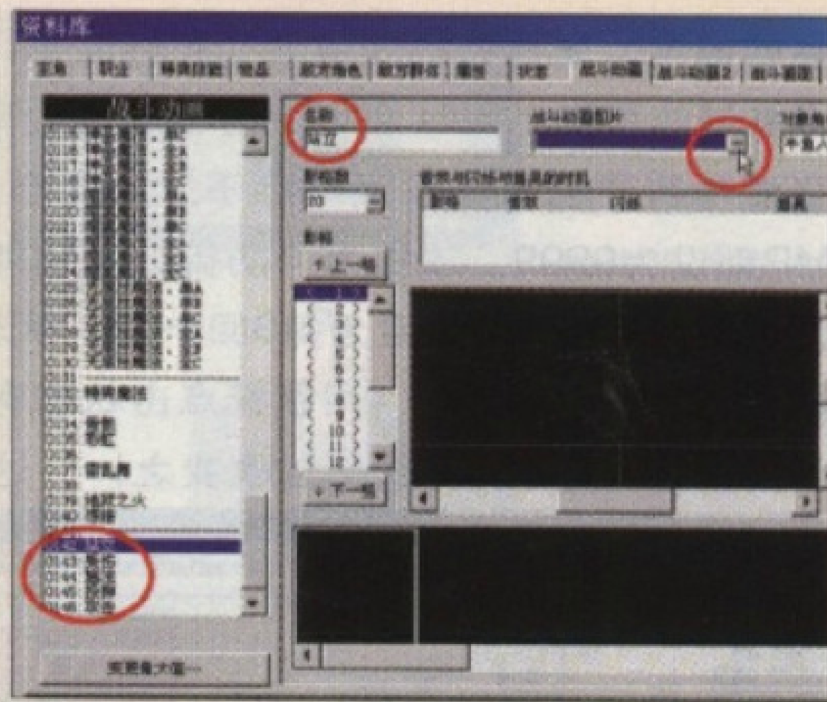

图25：设定敌方BOSS军团登场。

5.特殊技能页

进入“特殊技能”页添加主角的战斗特技。首先点击左下的“最大值变更”添加5个技能空位，然后创建以下几个技能。元灵归心术——种类：一般；消耗MP：5；说明：单体力+500；效果范围：我方单体；基本效果量：500；能力值提升：HP；战斗动画：回复魔法A。冰心诀——种类：一般；消耗MP：5；说明：解除一切异常状态；效果范围：我方单体；状态：治疗（把下面的都打上√）；战斗动画：状态治疗魔法A。真元护体——种类：一般；消耗MP：10；说明：提升防御力；效果范围：我方单体；基本效果量：300；能力值提升：防御力；战斗动画：防御力提升。天罡战气——种类：一般；消耗MP：10；说明：提升攻击力；效果范围：我方单体；基本效果量：300；能力值提升：攻击力；战斗动画：攻击力提升。逍遥神剑——种类：一般；消耗MP：30；说明：李逍遥自创的绝招；效果范围：敌方全体；基本效果量：500；能力值降低：HP；攻击属性：剑；战斗动画：无属性魔法全C（**如图26**）。在本页中需要


图26：设定李逍遥的独门特技。

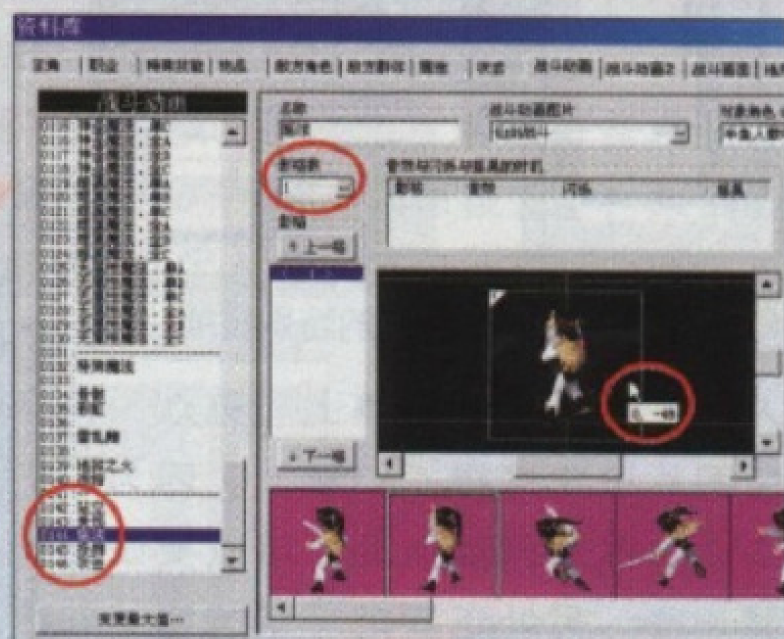
解释的几个概念有：基本效果量——指特殊技能原本具备的效果值，从0～9999；基本成功率——即使设定为100%，能否成功施放特技也还要根据对手的情况而定；使用时动画——指在表现主角使用特技的动画，点击“设定”按钮可选择不同人物的不同形象；打击关系度——指主角的攻击力及敌人的防御力对特技效果的影响程度，0为没有影响；精神关系度——指主角的精神力及敌人的精神力对特技效果的影响程度，默认值为3；数值分散度——指特技效果最大值和最小值之间差距的大小，默认值为4。

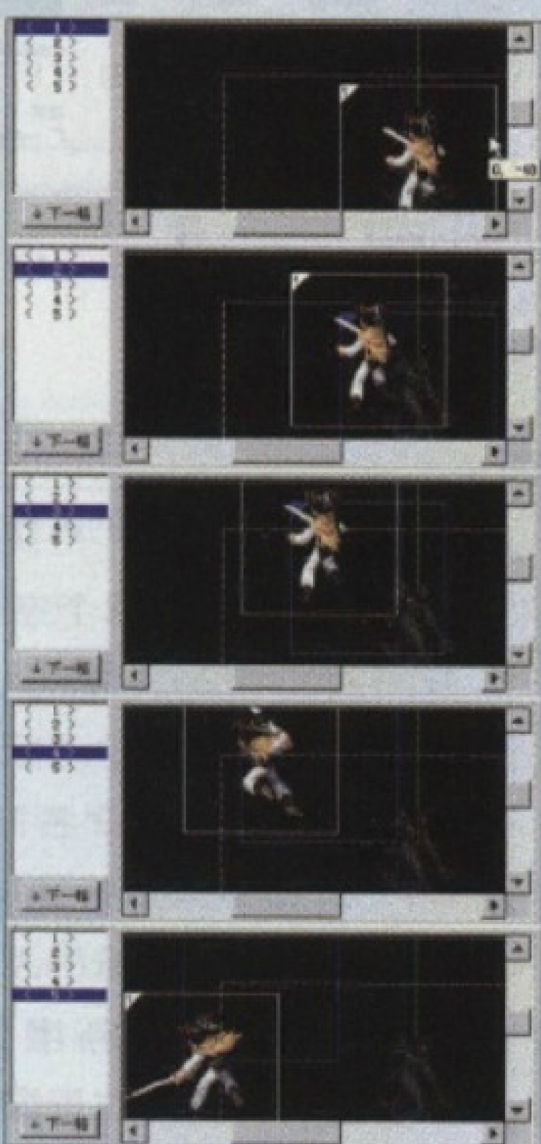

图27：增加5个战斗动画。

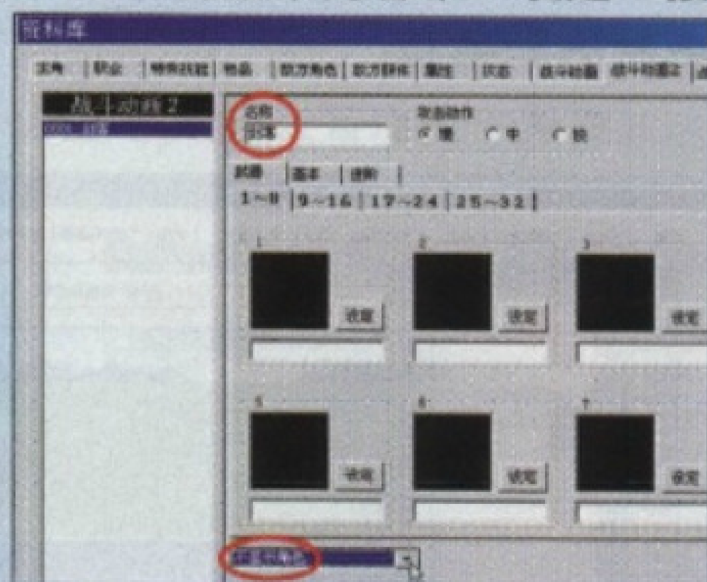
6.战斗动画页

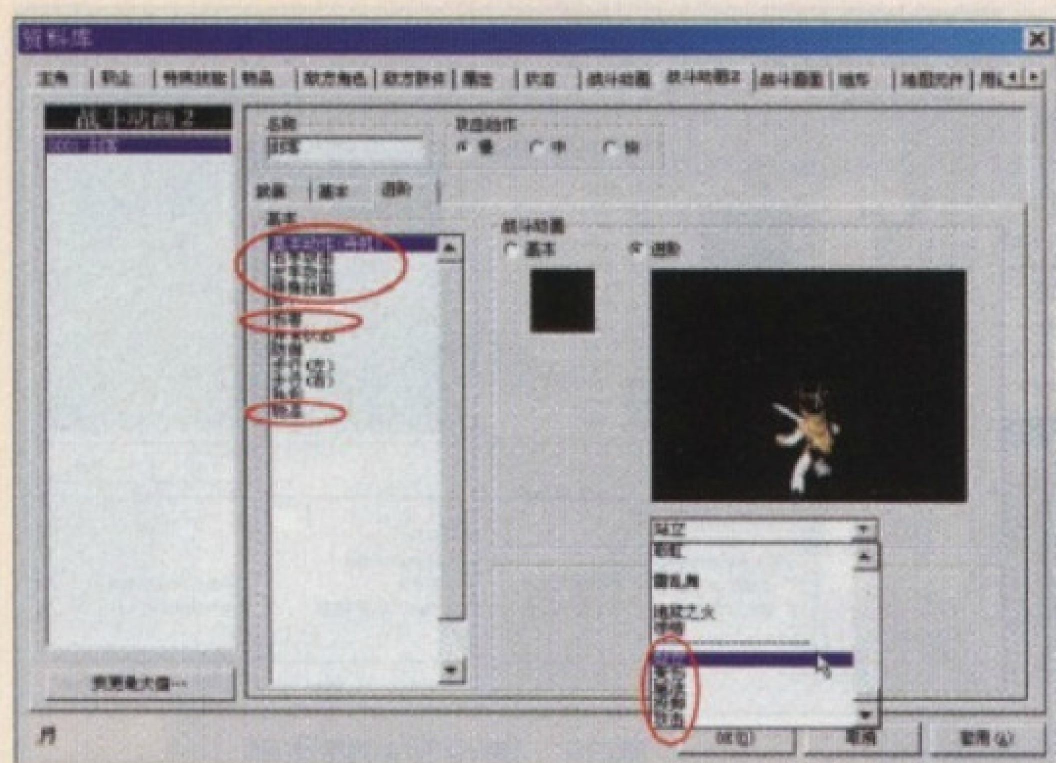
进入“战斗动画”设定页，首先点击“变更最大值”增加5个战斗动画——站立、受伤、施法、投掷、攻击。先填写名称（**如图27**），然后在“战斗动画图片”中选“大尺寸图片”（每个战斗动画都要选1次，**如图28**）。除“攻击”外，其他4个战斗动画的影格数均改为1，在最下排选定图格后（第1格为站立，第2格为施法，第3、4格为攻击，第5格为投掷，第6格为受伤），点击中间的黑幕将人物图片贴上去，注意贴图位置坐标应保持一致（用鼠标“按”住图片即可看到坐标，**如图29**）。“攻击”动作的影格数为5，将每一格图片贴上去后可用鼠标拖动图格调整位置，红色或白色方框为当前图格，蓝色方框是上一格图片的位置，将5格图片调整好后即可连贯成一个完整的攻击动作（**如图30**）。接下来进入“战斗动画2”设定页。点击“变更最大值”，改最大值为1。点击第1项后按下Del键清除当前项目中的内容，然后在名称处填上“剑客”。在“武器”分页的下方选择“不显示角色”（**如图31**）；在“基本”分页中点击1～8和9～16两组中的各个“设定”按钮，选择“勇士男A/B”各种动作的对应动画；在“进阶”分页内把战斗动画设为“进阶”，并把对应的动画一一选上（即“基本动作”对应“站立”，“左/右手攻击”对应“攻击”，“特殊技能”对应“施法”，“伤害”对应“受伤”，“物品”对应“投掷”，**如图32**）。


图28：给每个战斗动画选定大尺寸图片。


图29：点击中间的黑幕将人物图片贴上去。

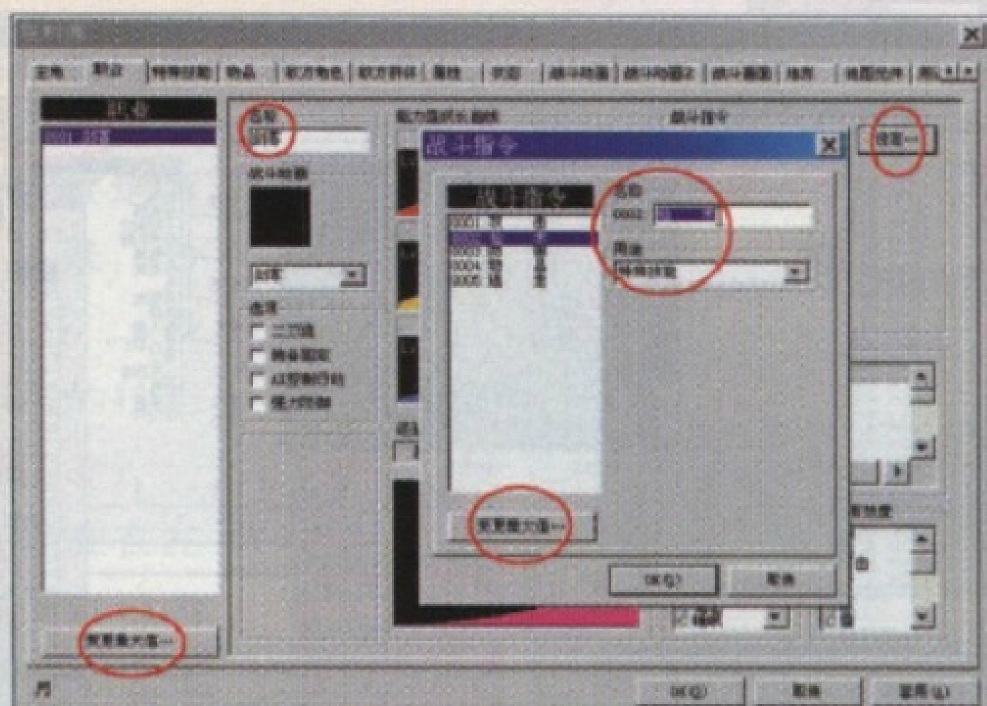

图30：将5格图片调整好连成一个完整的攻击动作。

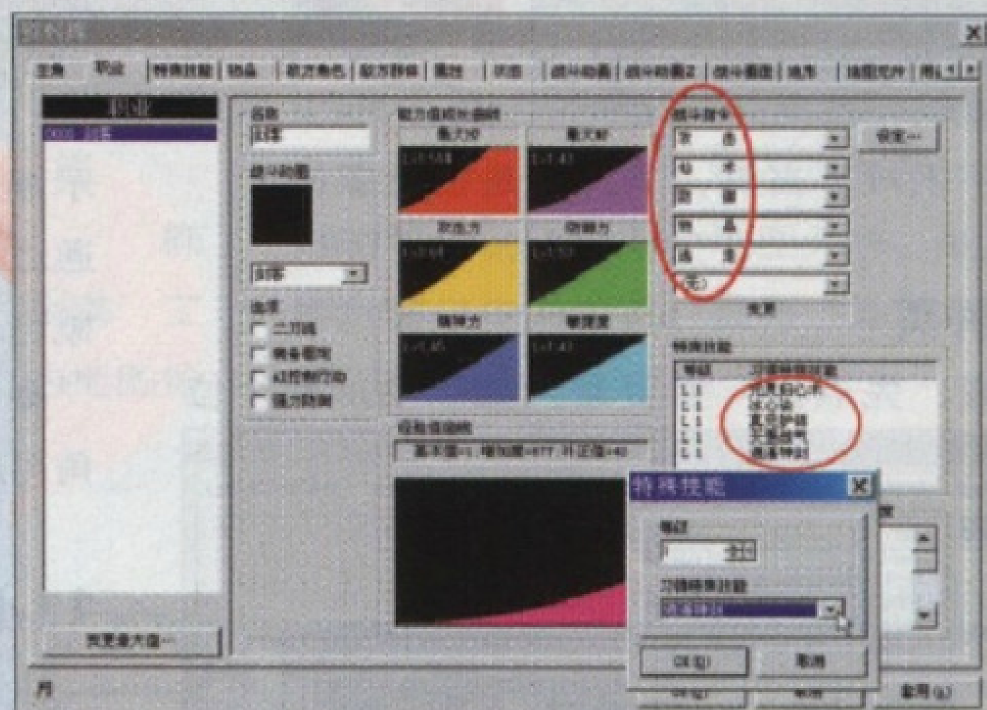

图31：“战斗动画2”中只需一项设定就够了。


图32：给需要用到的每个动作选定对应的动画。

7.职业和主角页

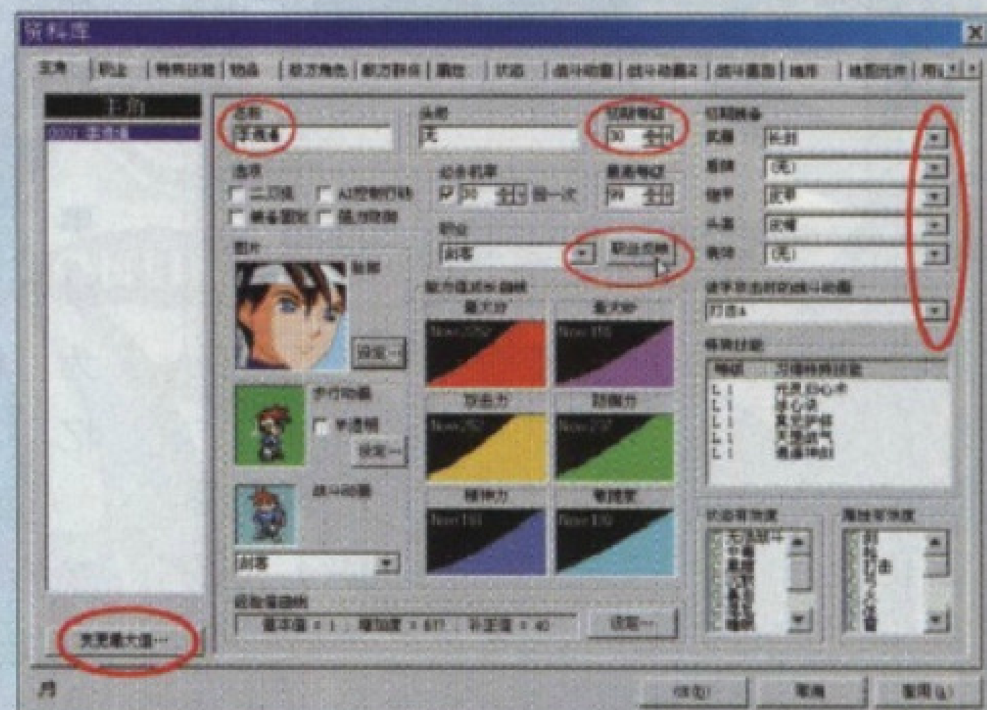
现在该设计我们的主角了，先进入“职业”页进行设定。首先还是点击“变更最大值”，改最大值为1。在“名称”处填上“剑客”，点击“战斗指令”旁边的“设定”按钮，“变更最大值”为5，将第2项改名为“仙术”，“用途”选定为“特殊技能”（如图33）。点击OK后将“战斗技能”选定为攻击、仙术、防御、物品、逃走，将“特殊技能”只保留前5个，其余的全部删除。用鼠标右键分别点击这5个特殊技能，点“编辑”将它们改为我们先前创建好的5个新技能，等级设为1即可（如图34）。接下来进入“主角”页，“变更最大值”为1，只留1个位置来创建李逍遥——名称：李逍遥；头衔：无；初期等级：30；最高等级：99；职业：剑客（选完以后要点击一下“职业反映”这个按钮）；初期武器：长剑、皮甲、皮帽；徒手攻击战斗动画：打击A（如图35）。如果发现初期武器中没有长剑、皮帽等可选物品，则需到“物品”分页下找到所需物品（比如长剑），将“装备可能设定”窗口中的“李逍遥”勾选即可（如图36）。而后回到“主角”页，设定好李逍遥的属性后，再分别点击脸部设定按钮和步行动画设定按钮，选择李逍遥的头部图片（如图37）和步行图（如图38）。战斗动画选剑客，能力值成长曲线和经验值曲线可用系统默认的，也可自己手动调整，只要单击曲线设定按钮或双击曲线图就可进入曲线调整界面。

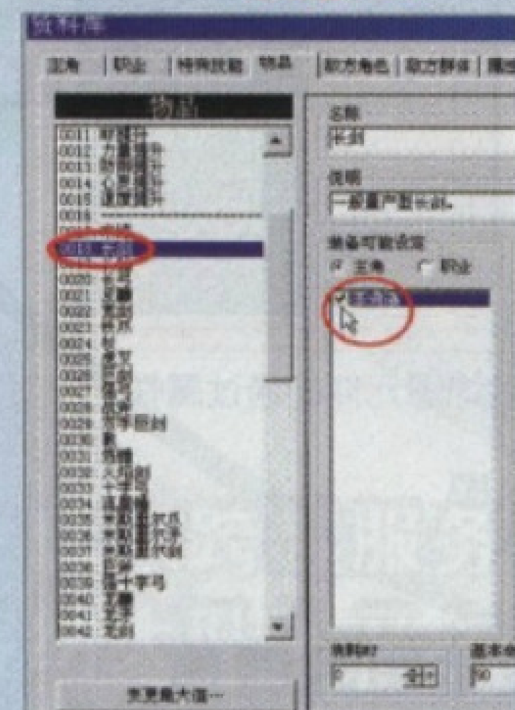

图33：将系统原有角色改造成我们需要的剑客。


图34：设定剑客职业属性。

8.地形页

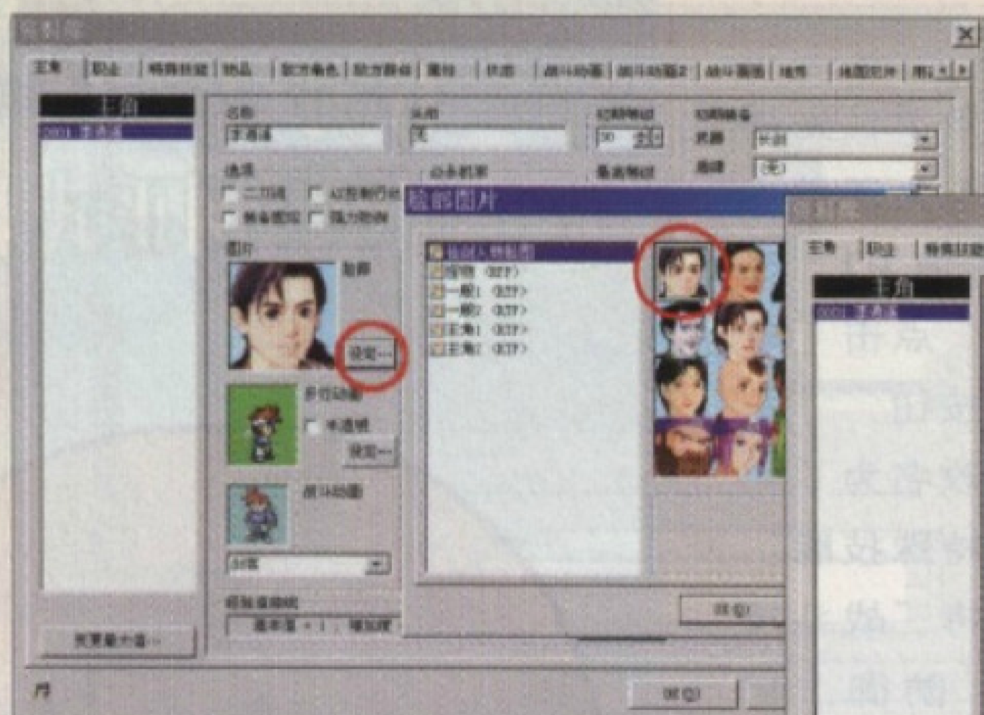
主角设置完毕后进入“地形”页。首先点击“变更最大值”增加1个新地形，选定新地形后在“名称”处填上“罗刹洞”，点击“设定”按钮选择“仙剑战斗背景”图（如图39），点击OK后其他设置均用默认即可。


图35：设定主角李逍遥的人物属性。


图36：设定李逍遥可装备长剑为初期武器。

9.战斗画面页

进入“战斗画面”页。首先把战斗画面的操作界面界面改为“标准类型”，然后用鼠标把画面中的主角拖到右下角（如图40）。让我们来测试一下战斗画面吧——再次进入“敌方群体”页，先点击“变更背景”换成罗刹洞的战斗背景（如图41），然后点击“战斗测试”，将队伍人数设为1人（如图42），再点击“开始测试”按钮，来看

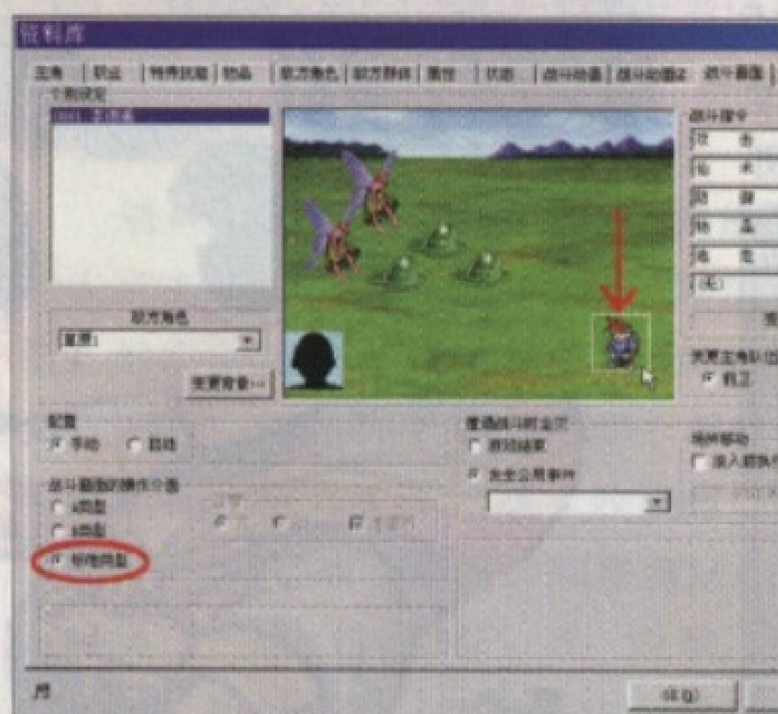


←图37：选择李逍遥的头部图片。

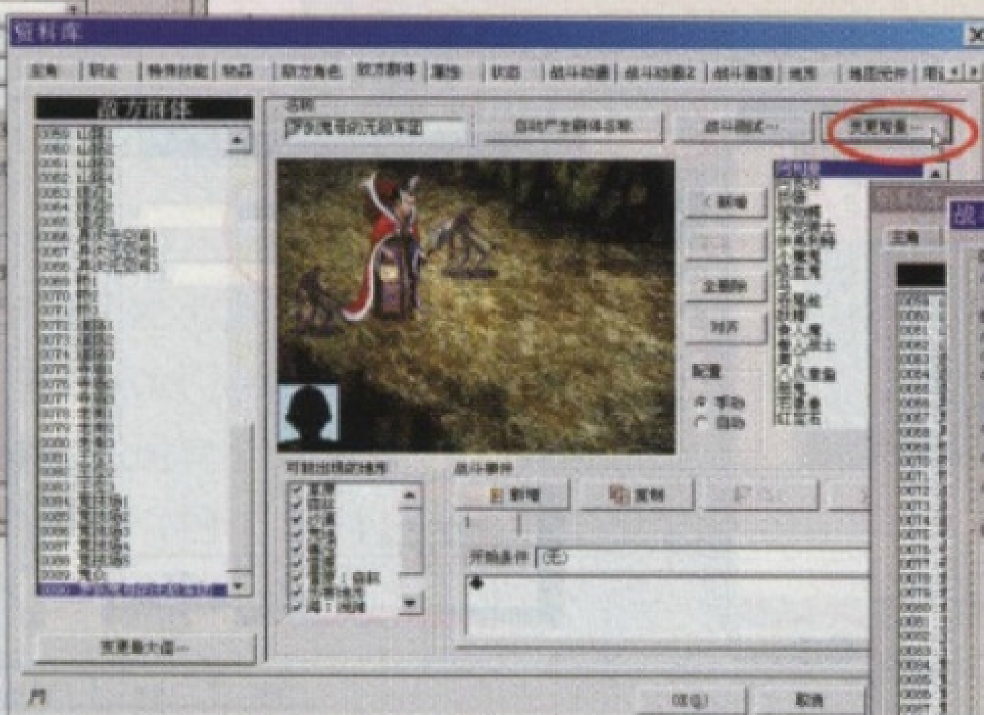
↓图38：选择步行图片。



↑图39：增设罗刹洞地形。



↑图40：设定战斗界面。



←图41：在“敌方群体”页换上罗刹洞战斗背景。

↓图42：进入战斗测试页面。

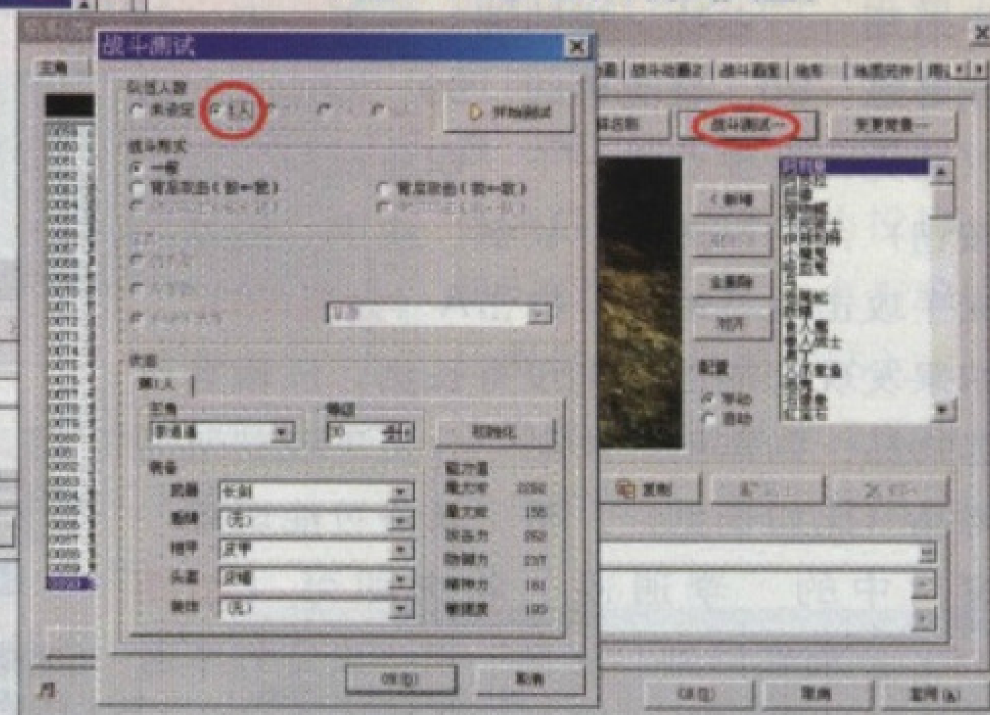




图43：战斗测试画面。

看我们的战斗画面（如图43）。哈哈，这就是“仙剑”的斜45度战斗视角，用《RPG制作大师2》实现起来一点也不困难。当然，美工也是很重要的。

10.地图元件页

地图元件可分上下两层进行设置。先点击“变更最大值”增加两个位置，导入仙剑山洞和客栈的地图元件（如图44）。而后点选“地形”框中的“罗刹洞”，再点击“地形一次设定”按钮，将仙剑山洞和客栈的下层元件全部设为罗刹洞属性（每个下层元件均标有罗刹洞的地形代码11，如图45）。然后再点击“通行、不通行”按钮，设置上、下层每个元件的通行属性，共有4种标志——“○”表示可通行，“×”表示不可通行，“☆”表示可通过，但主角会被地图元件遮住，“□”表示墙壁，不可通过，但若为上下并列配置时，可通过上层地图元件（如图46）。另外再解释一个概念——柜台性质：这个设定只针对上层元件，“◆”表示有效，使该地图元件不能通行，但主角可隔着该元件与另一边的NPC产生互动。

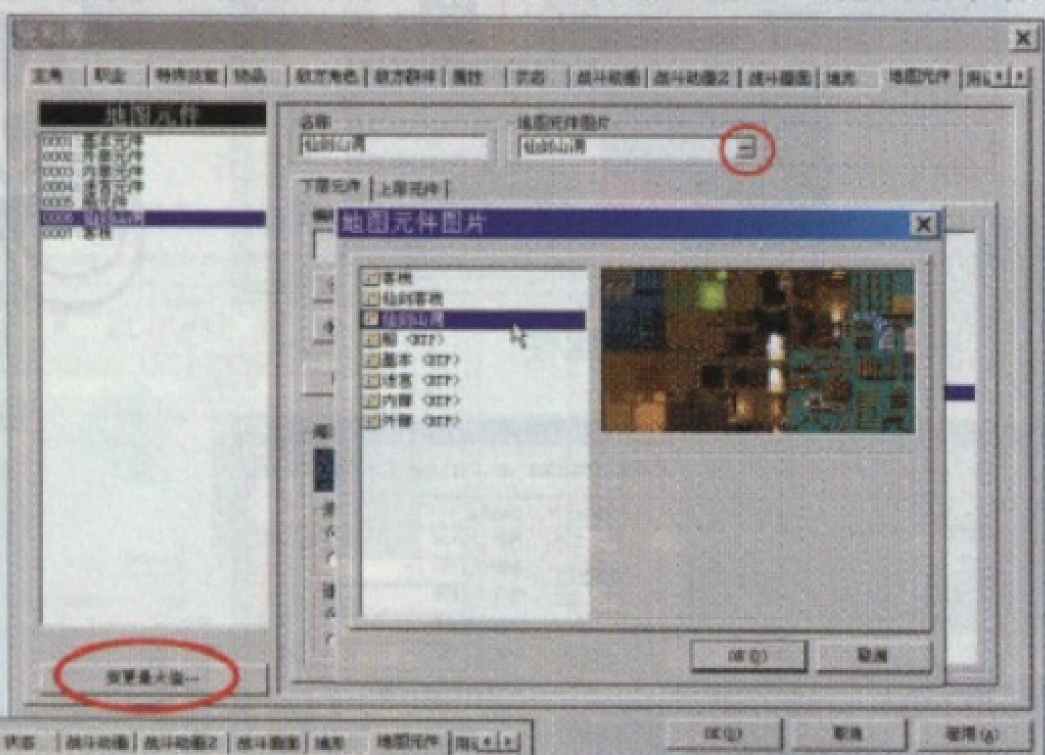


图44：导入2个新地图元

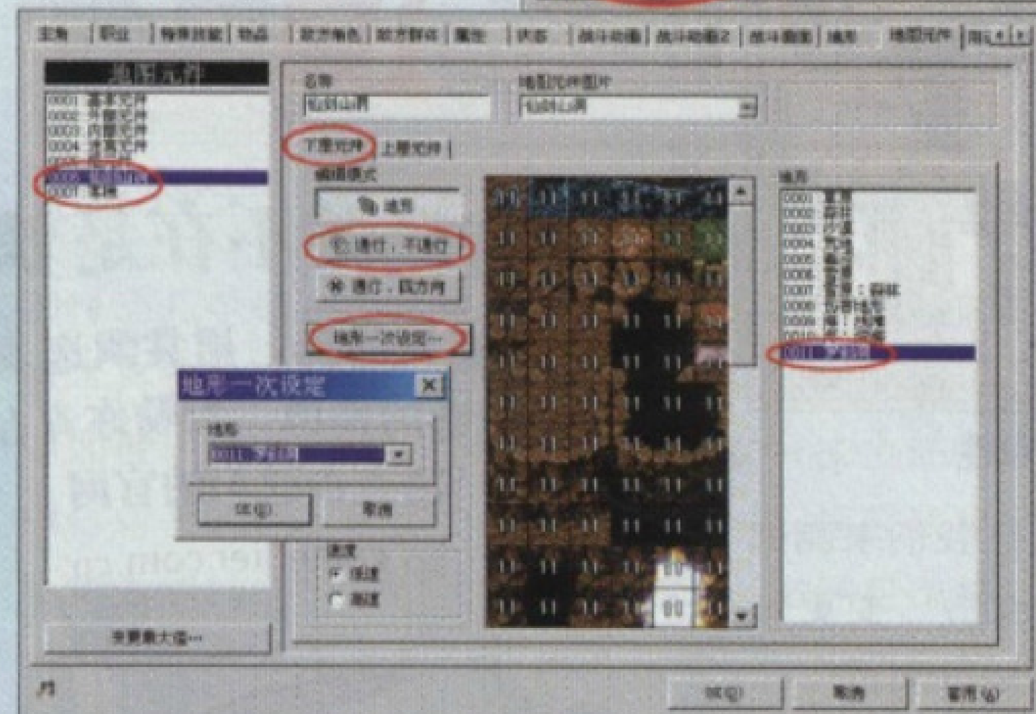


图45：设置下层地图元件的属性。

11.用语页

进入“用语”页，把用语部分改成“仙剑”的风格，例如“开始游戏”改为“新的故事”，“继续游戏”改为“旧的回忆”。

至此游戏的系统设定就全部完成了，下一步将是制作地图。

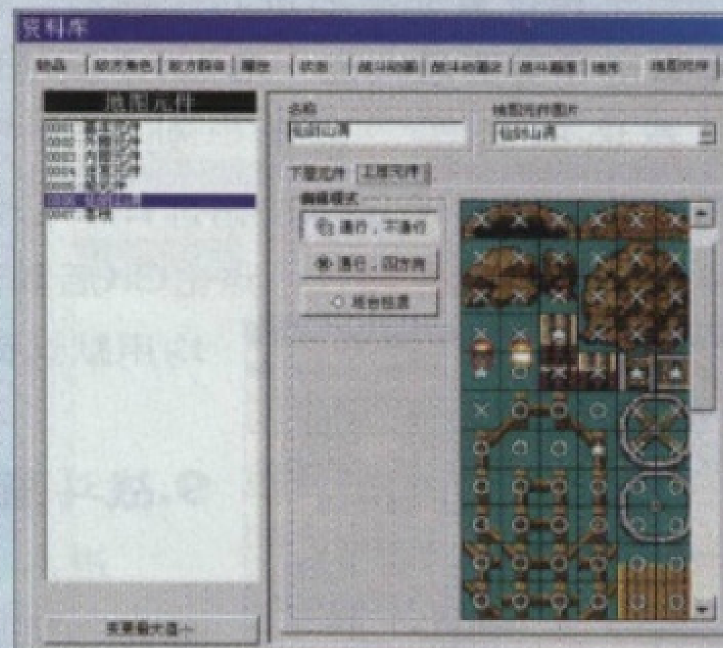


图46：设置地图元件的通过属性。

第4步 游戏地图的制作

用鼠标右键点击《RPG制作大师2》主页面左下角树形窗口中的MAP0001，在弹出的列表中

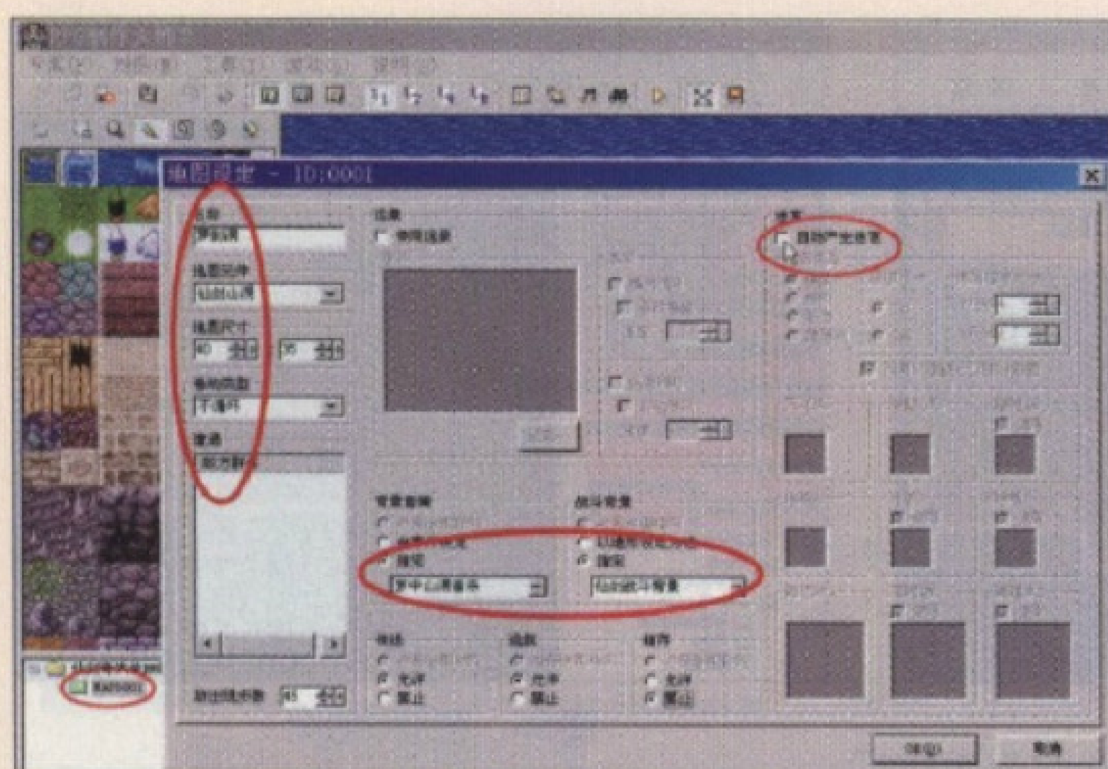


图47：设置罗刹洞地图属性。

点击“地图设定”，就可进入“地图设定”页面。我们首先设定罗刹洞的地图——名称：罗刹洞；地图元件：仙剑山洞；地图尺寸：40×35；卷动类型：不循环；遭遇敌方群体：空；敌出现步数：45；背景音乐：梦中山洞音乐；战斗背景：仙剑战斗背景；传送：允许；逃脱：允许；储存：禁止（**如图47**）。设定完毕后就可开始画地图了，充分施展搭积木的技巧吧（**如图48**）。首先我们需要在左边的地图元件框内选择1个地图元件，也可拖动鼠标指针同时选择多个地图元件，然后就可利用“笔”、“四角形”、“椭圆”或“涂满”工具在右边的地图绘制区内创建地图了。用鼠标左键画地图，用鼠标右键在绘制区内抓取已用过的地图元件（既可点选1个元件，也可圈选多个元件）。另外还可使用“选择区域”工具在绘制区内圈选多个地图元件，再用Ctrl+C和Ctrl+V进行复制/粘贴，还可用Ctrl+Z取消当前3步以内的误操作，可点击1/1～1/8按钮查看地图的局部或全部，可用F5或F6切换下层元件或上层元件（**如图49、50**）。当然，如果嫌麻烦的话，也可在设定地图时使用“自动产生迷宫”功能。注意在自动生成迷宫前，必须先设定好天花板、墙壁、地板、障碍物等分别使用哪个地图元件。制作完罗刹洞地图后，用鼠标右键点击树形窗口中的内容，选择“地图制作”就可继续新建地图，我们接下来要做的地图分别是如下几个。

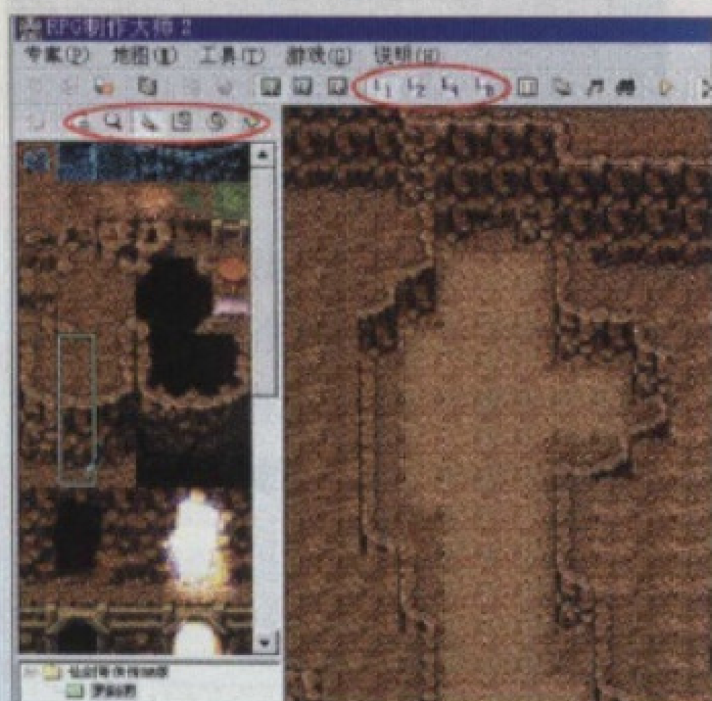


图48：开始绘制罗刹洞地图。



图49：绘制罗刹洞下层地图。



图50：绘制罗刹洞上层地图。



图51：罗刹鬼婆巢穴地图。

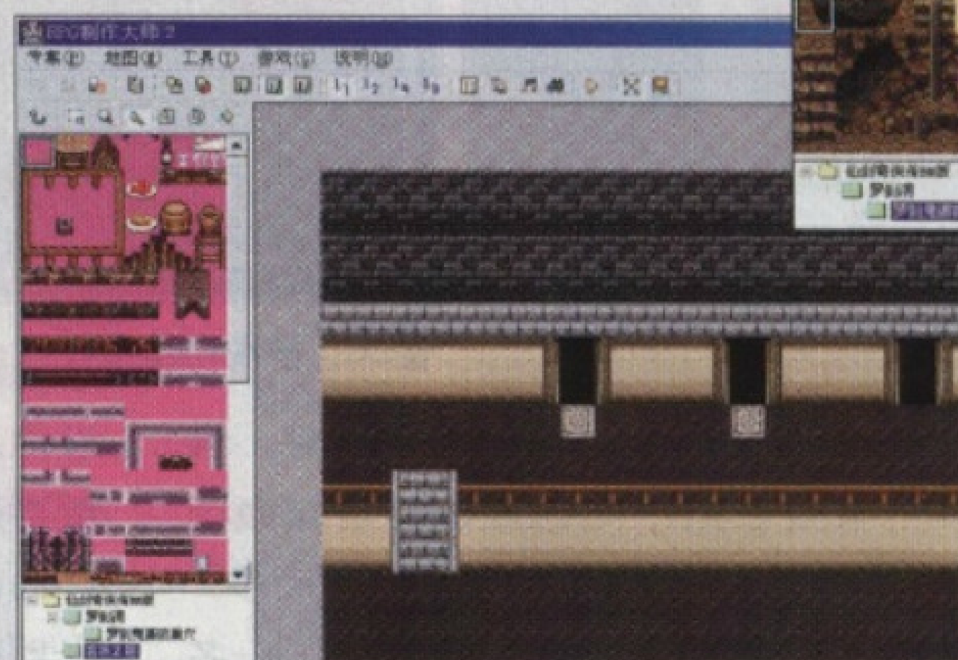
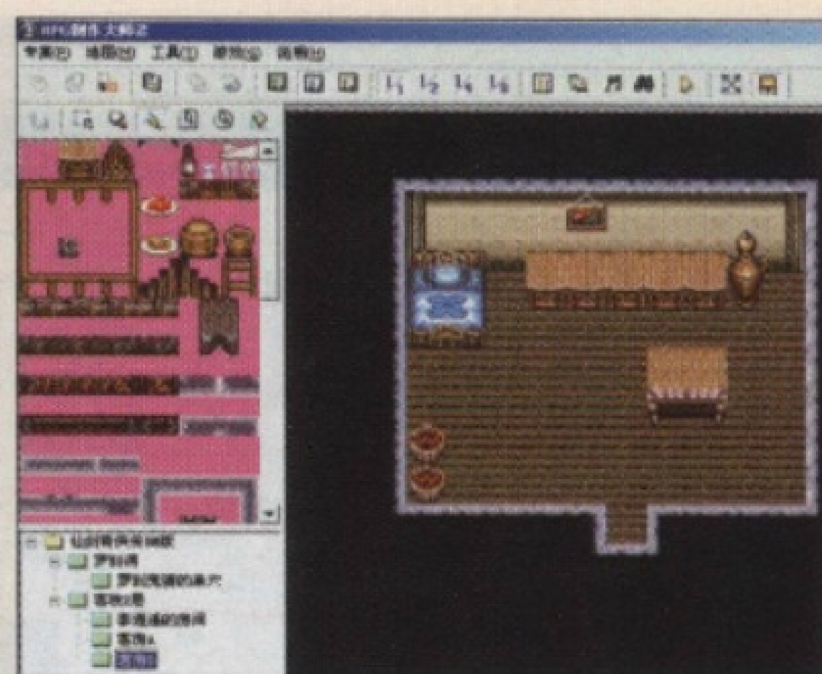


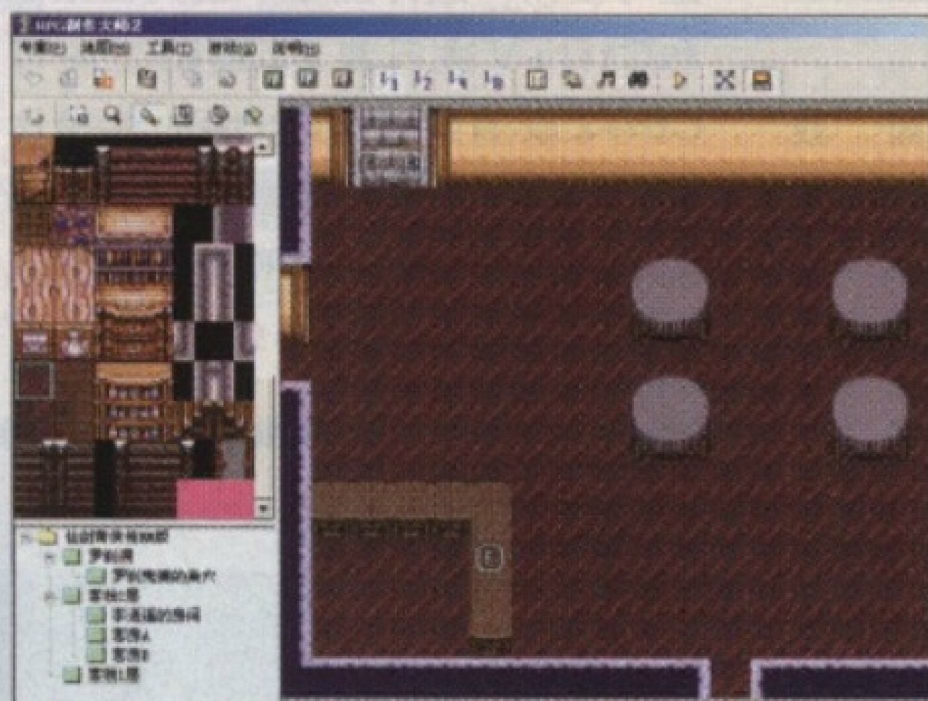
图52：客栈2层地图。

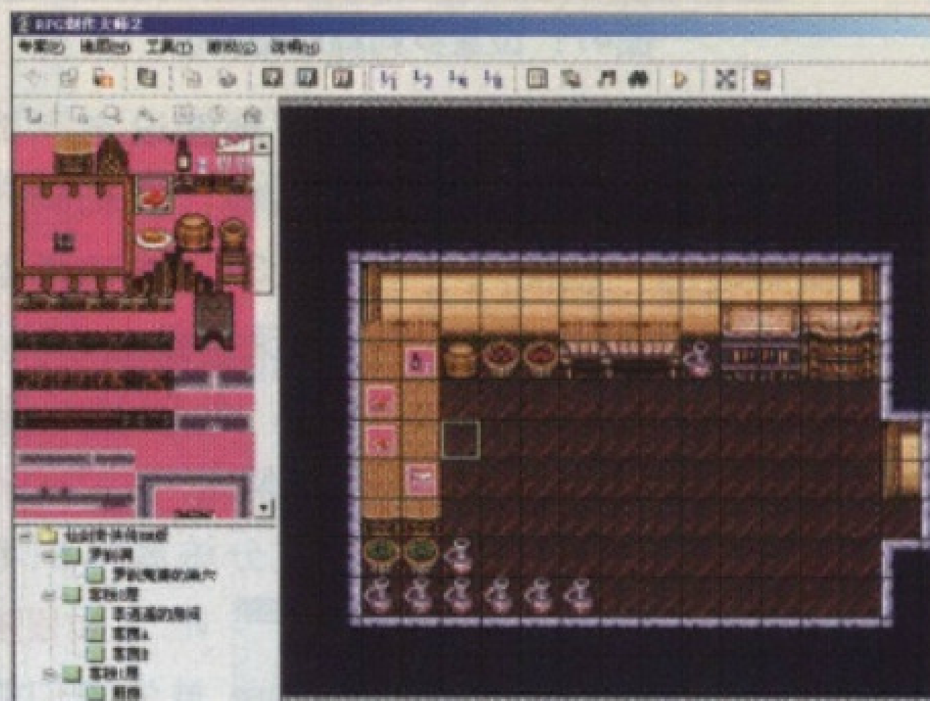

图53：李逍遥房间地图。


图54：客房A地图。

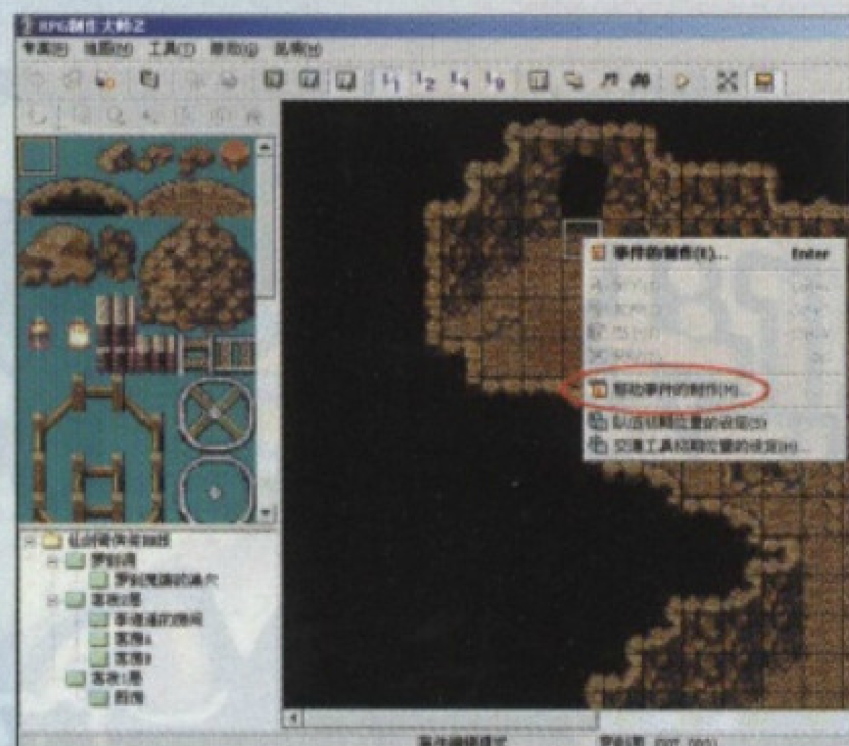

图55：客房B地图。

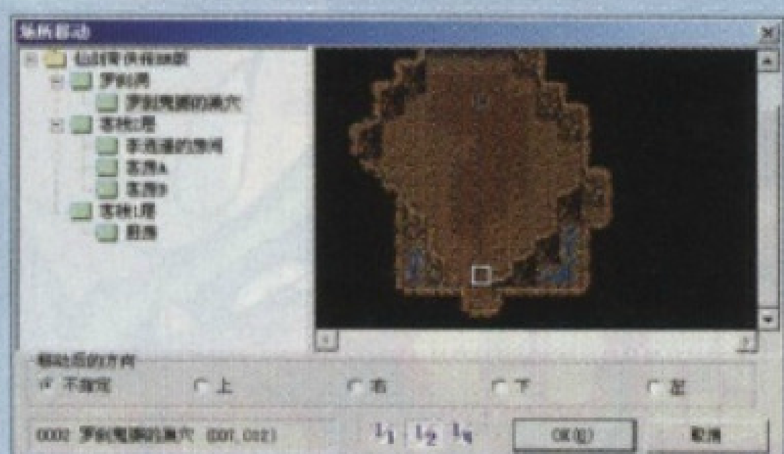
罗刹鬼婆的巢穴——名称：罗刹鬼婆的巢穴；地图元件：仙剑山洞；地图尺寸：20×15；卷动类型：不循环；背景音乐：仙剑对Boss战斗音乐；战斗背景：与母地图相同；传送：允许；逃脱：禁止；储存：禁止（如图51）。客栈2层——名称：客栈2层；地图元件：客栈；地图尺寸：20×15；卷动类型：不循环；背景音乐：仙剑客栈音乐；储存：允许（如图52）。李逍遥的房间——名称：李逍遥的房间；地图元件：客栈；地图尺寸：20×15；背景音乐：仙剑客栈音乐（如图53）。房间A——名称：客房A；地图元件：客栈；地图尺寸：20×15；背景音乐：仙剑客栈音乐（如图54）。房间B——名称：客房A；地图元件：客栈；地图尺寸：20×15；背景音乐：仙剑客栈音乐（如图55）。客栈1层——名称：客栈1层；地图元件：客栈；地图尺寸：20×15；卷动类型：不循环；背景音乐：仙剑客栈音乐；储存：允许（如图56）。厨房——名称：厨房；地图元件：客栈；地图尺寸：20×5；背景音乐：仙剑客栈音乐（如图57）。


图56：客栈1层地图。


图57：客栈厨房地图。

接下来还要把各个地图连接起来。点击菜单中的“地图”→“编辑模式”→“事件”，在地图上要移动的出入口位置点击鼠标右键，在弹出的窗口中选择“移动事件的制作”（如图58），而后在弹出的“场所移动”窗口中选择左边列表中的目的地图，然后选择好进入这个地图的出现地点（如图59），就完成了在两张地图间单方向移动的一次设定。当然，为了不使游戏人物出现只能进不能出的现象，还要再进行一次反方向移动的设置，才算完成了两个地图间相互移动的全部工作。如法炮制，将罗刹洞的两个地图及客栈的6张地图全部连接起来后，游戏地图的制作工作就算完成了。


图58：移动事件的制作。

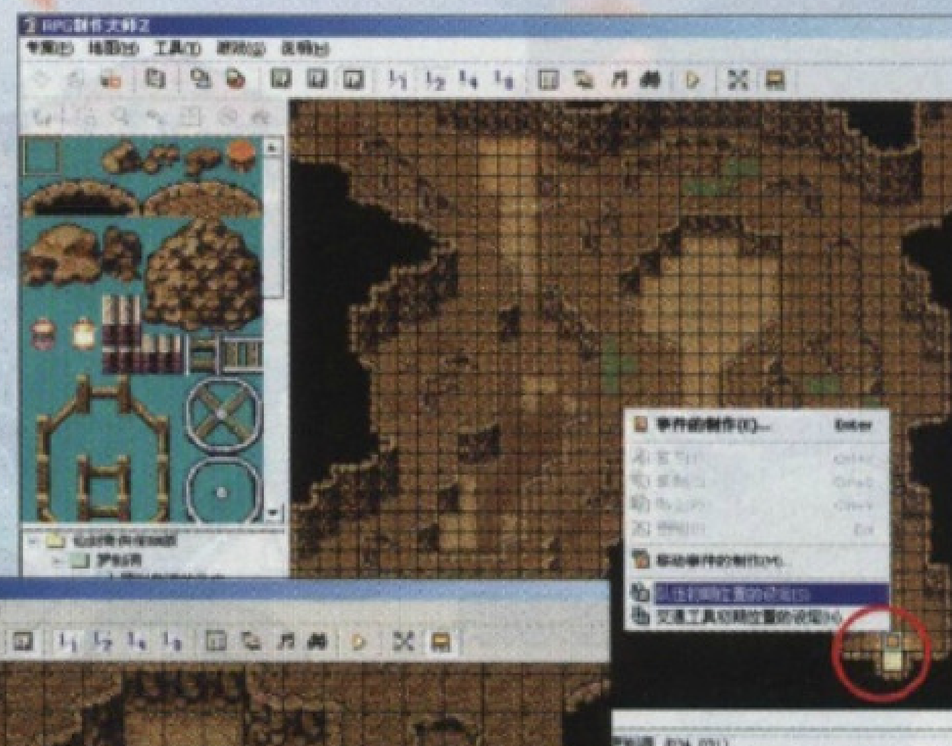

图59：选择目标地图的出现地点。

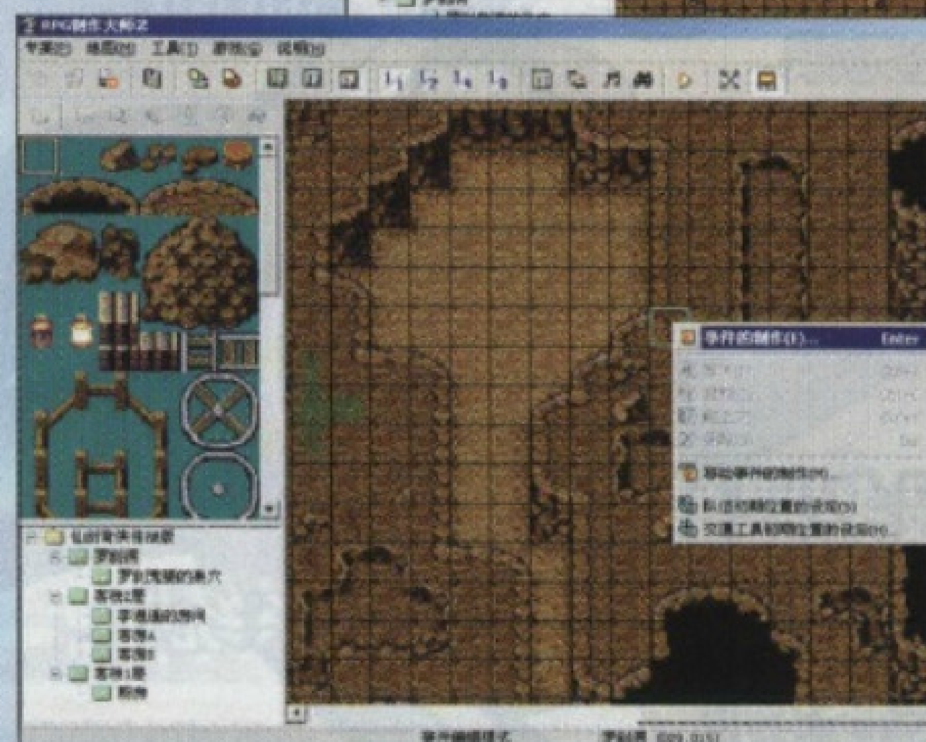
第5步 游戏事件的制作

游戏中丰富多彩的系统和剧情都是用“事件”来完成的，接下来就该往地图上“灌”入事件了。

1.罗刹洞

把地图编辑模式切换到“事件”（热键是F7），在山洞的入口处点击鼠标右键设定队伍的初期位置（如图60），设定完毕就会出现一个人形方块图标。因为罗刹洞的主要事件是战斗，


图60：设定队伍的初期位置。


图61：选择“事件的制作”。

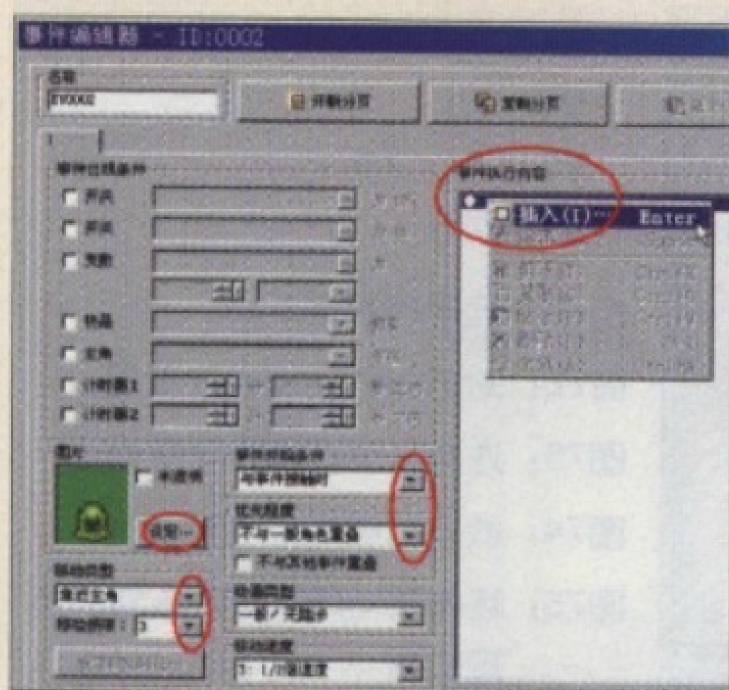


图62：事件编辑器页面。

所以要添加若干直接向主角移动的怪物事件——点击鼠标右键，选择“事件的制作”（**如图61**），弹出事件编辑器页面（**如图62**）。先给此事件设定一个怪物的图像。让此事件移动类型为“靠近主角”，事情开始条件为“与事件接触时”。这样一但主角被怪物接触后就会触发事件。这是一个战斗事件，用鼠标右键点击“事件执行内容”的第1个空行，选择“插入”弹出“事件指令”第2分页，再点击“战斗的处理”弹出处理页面（**如图63**），注意“战败时”应选择“独立分歧”。点击OK后“事件执行内容”中的“战胜时”和“战败时”下面各出现一个空行，分别以鼠标右键点击此空行，弹出“事件指令”第3分页，“战胜时”选择“事件的暂时消除”，“战败时”选择“游戏结束”（**如图64**）。这样地图上就有一个会自动向主角攻击的怪物了（**如图65**），但这样的怪物只有一个是远远不够的，要制作很多。一个个制作太麻烦，所以就需要使用复制指令在地图上复制多个（**如图66、67**）。

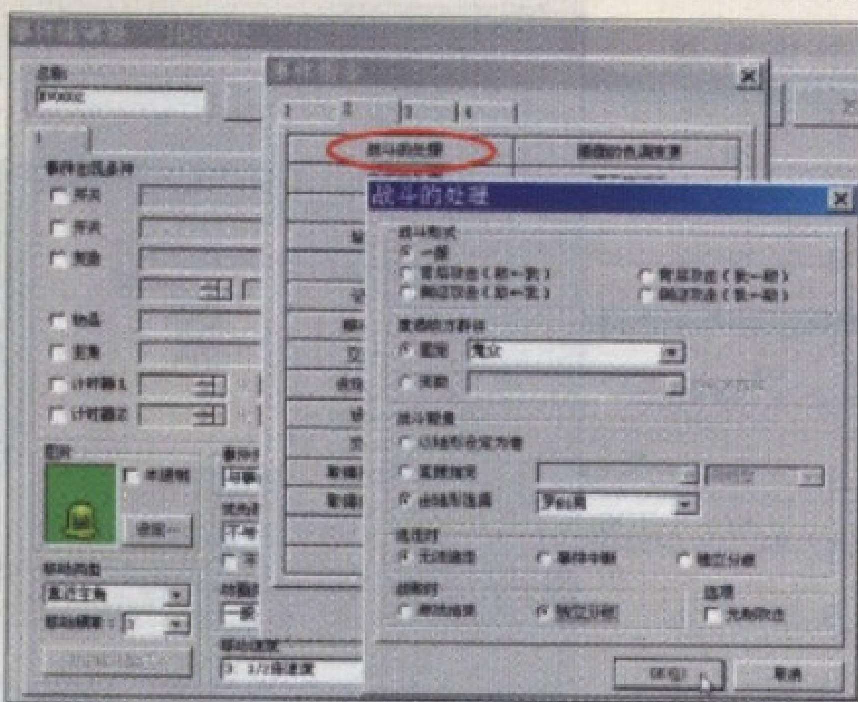


图63：“战斗的处理”页面。

图64：设置“独立分歧”。

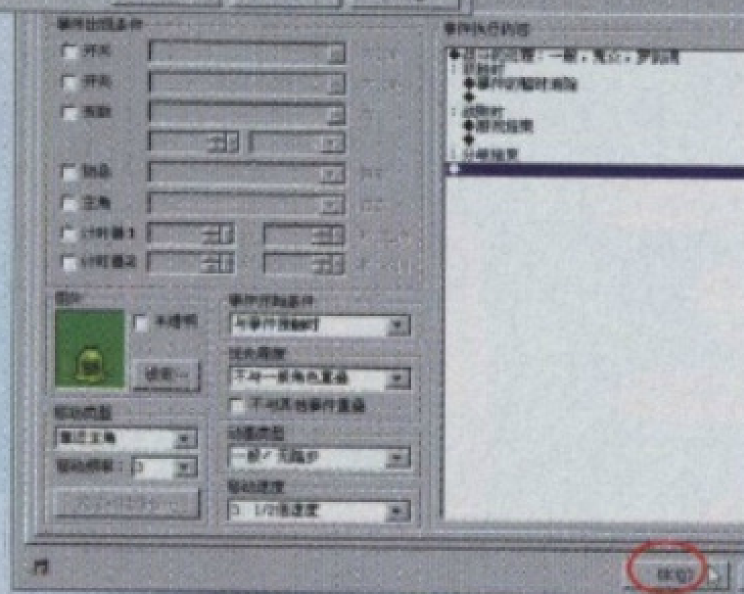


图65：敌人设置完毕。

接下来该设置地图“罗刹鬼婆的巢穴”，在希望罗刹鬼婆出现的位置上点击鼠标右键，选择“事件的制作”（**如图68**），弹出一个空的事件窗口，点击“图片”的“设定”来选择此事件的图形，选择使用已做好的罗刹鬼婆的图像（**如图69**）。然后在右边的事件栏里添加事件，具体事件内容**如图70**所示，大体流程是：背景音乐的播放→罗刹鬼婆脸部图片设定→罗刹鬼婆发言→李逍遥脸部图片设定→李逍遥发言→……→罗刹鬼婆脸部图片设定→罗刹鬼婆发言→战斗的处理（**图71、72、73、74、75**）。下面解释一下事件的内容：当玩家控制的李逍遥与事件罗刹鬼婆接触并且按下确定键时，事件开始启动。首先是李逍遥与罗刹鬼婆的对话。



←图66：复制设置好的敌人。

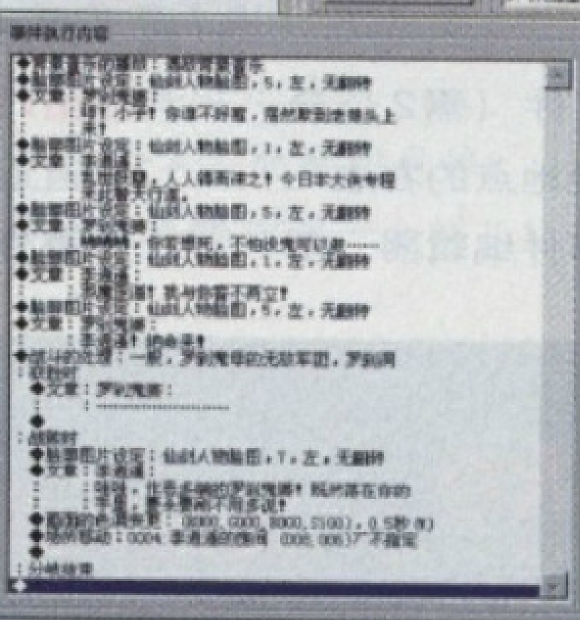


↑图67：将敌人“铺设”在地图各处。

←图68：设定罗刹鬼婆的出现位置。

→图69：选定已做好的罗刹鬼婆图像。

↓图70：“事件执行内容”栏里需添加的事件。



罗刹鬼婆：哼！小子！你谁不好惹，居然欺到老娘头上来！

李逍遥：乱世妖孽，人人得而诛之！今日本大侠专程来此替天行道。

罗刹鬼婆：呵呵呵，你若想死，不怕没鬼可以做……

李逍遥：邪魔歪道！我与你誓不两立！

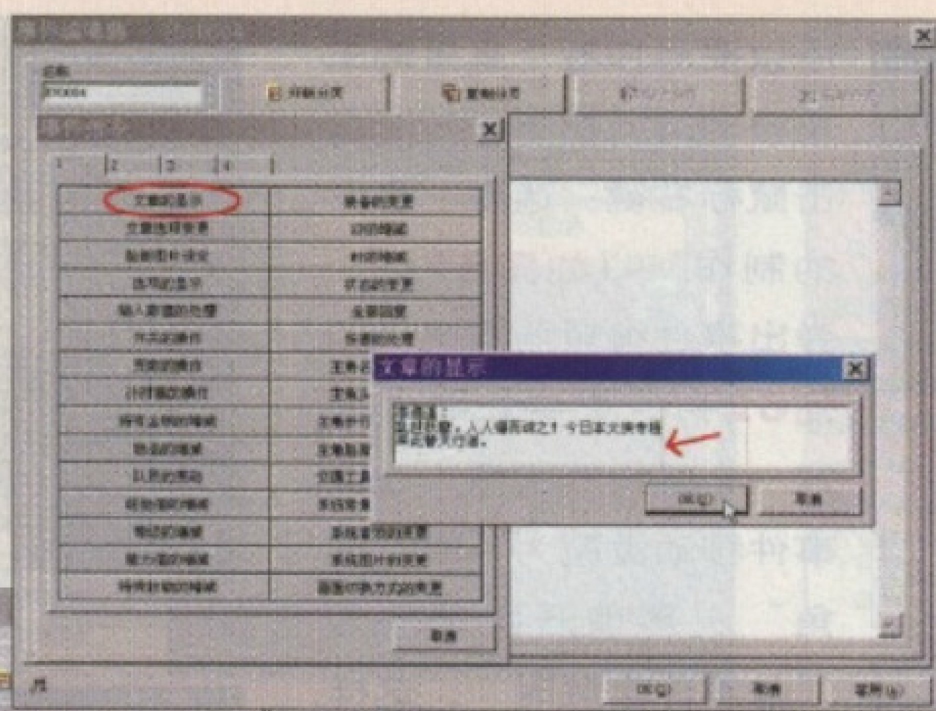
罗刹鬼婆：李逍遥！纳命来！

然后进入与“罗刹鬼婆的无敌军团”的战斗。接下来是一个条件分歧，如果李逍遥战胜的话，屏幕显示罗刹鬼婆一言不发，继续对话时将继续进行战斗。如果李逍遥战败，则执行李逍遥的发言：“哇哇，作恶多端的罗刹鬼婆！既然落到你的手里，要杀要剐不用多说！”，然后降低画面色调，并将主角位置转移到“李逍遥的房间”，至此罗刹洞的战斗就算是完成了。

2.李逍遥的房间

我们的主角在前面的剧情最后被移动到了地图“李逍遥





71	73	
72	74	75

图71：选择背景音乐。

图72：对话时的脸部图片设定。

图73：注意文字到竖线处需折行。

图74：战败后的画面色调变更。

图75：场所移动后要选定人物的出现位置。

的房间”这个场景。这个场景里有两个人物——李逍遥和李大娘。同时为了延续上一地图的事件，我们需要制作一个自动执行的事件（自动执行事件就是由电脑接替玩家的操作演示剧情需要的事件，此时玩家无法操作主角）。在这个地图里，我们总共需要加入2个事件（按下F7进入事件模式）。

事件1：“李大娘人物”事件（需2个分页）。用鼠标右键点击李逍遥出现地点的右边一格，选择“事件的制作”进入“事件编辑器”创建李大娘。在名称处填上“李大娘”，点击图片“设定”按钮，选择已准备好的李大娘图像（游戏中显示李大娘在屋中，**如图76**）。因为这个“事件1”实际上是被“事件2”控制的“木偶”，所以在本页的“事件执行内容”中不需要填写任何东西。接下来点击“开新分页”创建分页2，点击图片“设定”按钮选择透明色（游戏中显示李大娘不在屋中）。将“开关”勾选，再点击“为ON”左边的“…”按钮，弹出开关设定页，创建2个开关（**如图77**）。填写0001号开关为“李大娘走出房间”，填写0002号开关为“李逍遥将走出房间”，本页选择0001号开关。

事件2：自动执行事件（需3个分页）。先在房间里用鼠标右键随便点

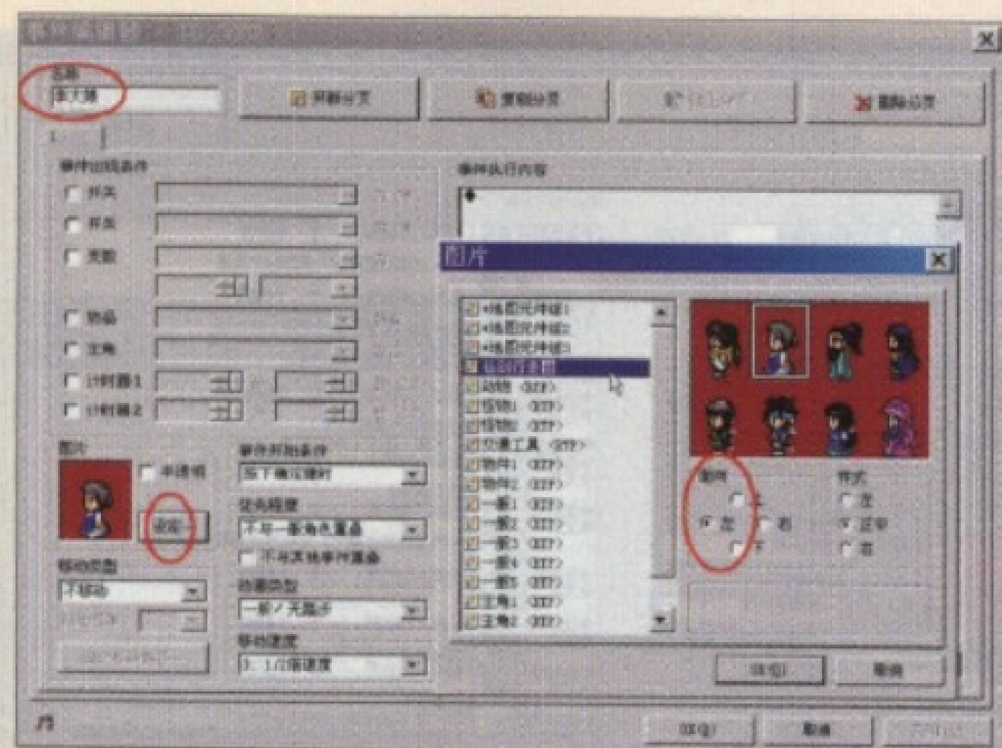


图76：创建“李大娘”事件。

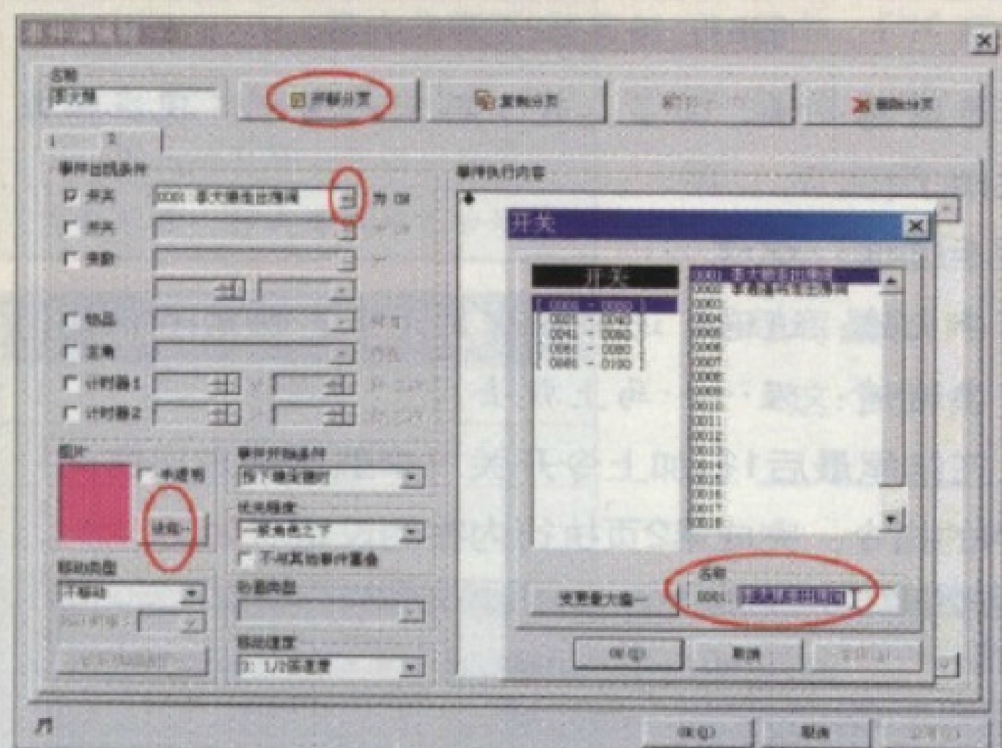


图77：创建两个开关。

击一个空白地点建立一个新事件（通常都是用画面左上角第1个格子，这是很多RM玩家使用“自动开始事件”的传统摆放位置），图片“设定”为透明，事件开始条件设为“自动开始”，然后在事件执行栏里灌入**如图78**所示的内容（选择“插入”事件指令）。下面介绍一下本页自动事件的大体流程思路：

首先是主角进入此地图时自动开始执行本事件第1页的内容。先将上一地图弄暗的画面色调变回原色，就是黑暗的场景渐渐亮起来。所以用到了画面色调的变更。接下来是两个人物的对话，在李大娘用锅铲之类的道具敲打李逍遥时，我们用战斗动画来表现（战斗动画除了战斗中还可用在地图画面上），此后是两个人的继续对话。

李大娘：李逍遥！你皮在痒啊？敢说老娘是什么鬼婆！

李大娘：又在做白日梦了，你可老大不小了，整天疯疯癫癫的，也不学学做正经事！

李逍遥：婶婶，你不要每次叫人起床，都拿锅啊、铲的胡敲一通，会吓死人呐。

李逍遥：我的床又不牢靠，万一我给摔死了，咱们李家就绝后啦！

李大娘：不这样叫得醒你吗？好歹你也跟林木匠学过几个月的木工！床不牢靠，自己动手修一修不就好了？

李大娘：就只会削些木刀木剑的！成天学你爹舞刀弄剑，没个定性，有哪家姑娘愿意嫁给你喔……

李逍遥：那我爹又怎能娶到我娘？

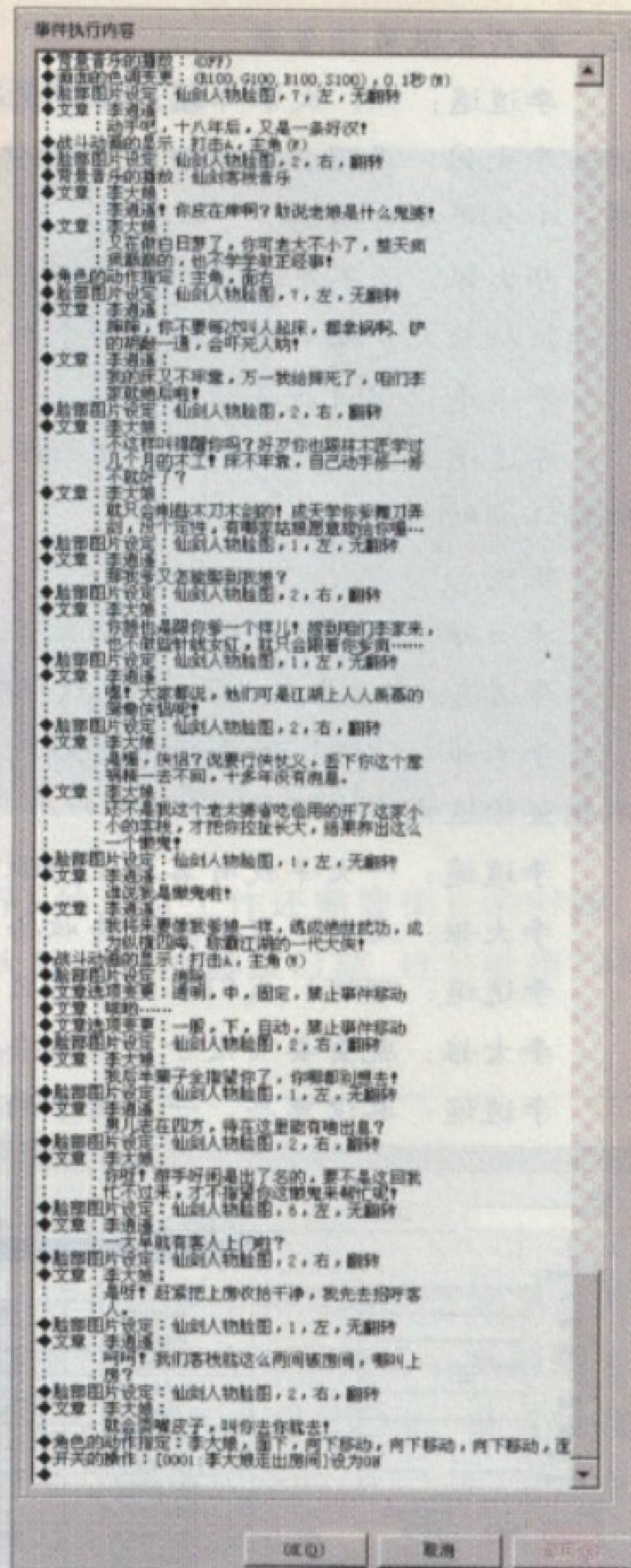


图78：事件2第1页的执行内容。

李大娘：你娘也是跟你爹一个样儿！嫁到咱们李家来，也不做些针线女

红，就只会跟着你爹疯……

李逍遥：嘿！大家都说，他们可是江湖上人人羡慕的鸳鸯侠侣呢！

李大娘：是喔，侠侣？说要行侠仗义，丢下你这个惹祸精一去不回，十多年没有消息。

李大娘：还不是我这个老太婆省吃俭用的开了这家小小的客栈，才把你拉扯长大，结果养出这么一个懒鬼！

李逍遥：谁说我是懒鬼啦！

李逍遥：我将来要像我爹娘一样，练成绝世武功，成为纵横四海、称霸江湖的一代大侠！

唉哟……

李大娘：我后半辈子全指望你了，你哪都别想去！

李逍遥：男儿志在四方，待在这里能有啥出息？

李大娘：你呀！游手好闲是出了名的，要不是这回我忙不过来，才不指望你这懒鬼来帮忙呢！

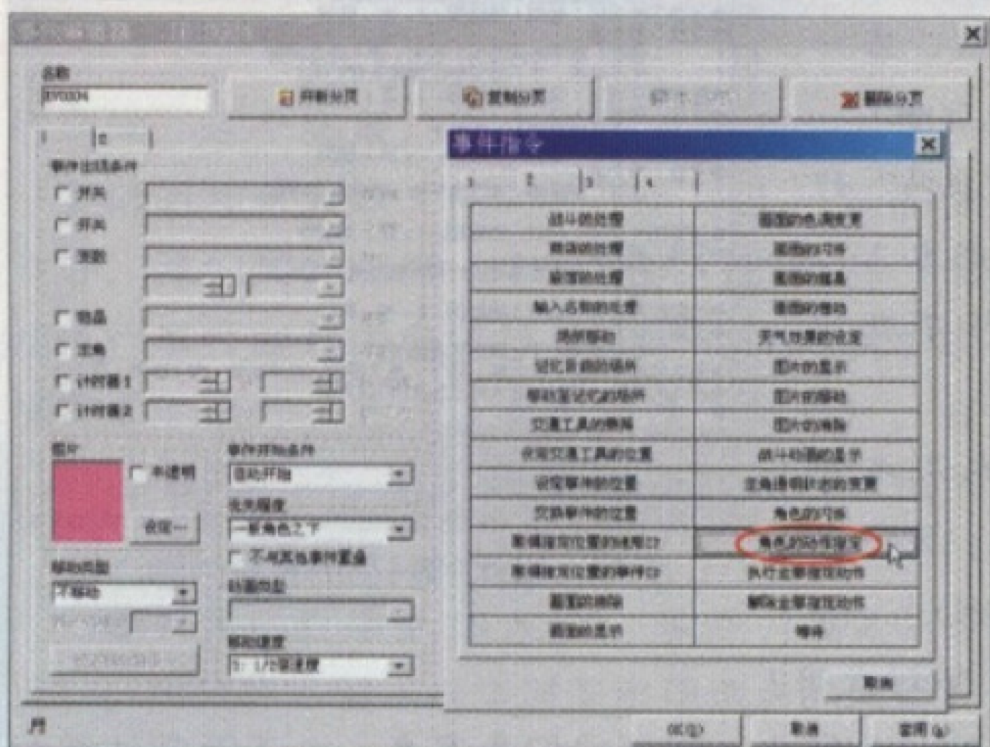
李逍遥：一大早就有客人上门啦？

李大娘：是呀！赶紧把上房收拾干净，我先去招呼客人。

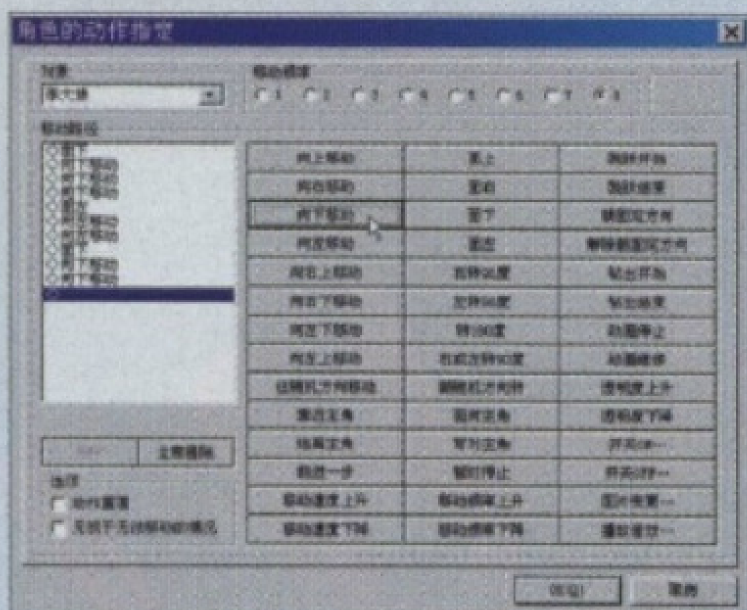
李逍遥：呵呵！我们客栈就这么两间破房间，哪叫上房？

李大娘：就会耍嘴皮子，叫你去你就去！

李逍遥：真没意思，一大清早的就要人家做这个又做那个的……


图79：点击使用自动移动指令。

接下来我们要利用"角色的动作指定"功能让李大娘自己从屋子里走出去（**如图79**），注意在设置移动步骤时，应以当前李大娘所在位置为依据，合理安排人物朝向及移动方向，将李大娘移到房间门口即可（**如图80**）。在自动移动事件结束后加上"开关的操作：李大娘走出房间设为ON"，这样就满足了事件1第2页的执行条件，使李大娘的人物图片变为透明图片，也就是在游戏中图像消失了（表现为从房间中出去了）。


图80：设定李大娘的自动移动步骤。

下一步用鼠标左键点击"开新分页"创建第2页，将事件图片"设定"为透明，将"事件出现条件"第1行"开关"勾选上，再点击"为ON"左边的"…"按钮，选择开关"0001：李大娘走出房间"，即设定本页事件出现条件为"李大娘走出房间"。图片"设定"为透明，事件开始条件设为"自动开始"，然后在事件执行栏里灌入以下内容（选择"插入"事件指令，**如图81**）：

李逍遥：真没意思，一大清早的就要人家做这个又做那个的……

李逍遥：嘿，昨晚做好的秘道正好派上用场，这次就从这里溜出去吧！

此对话后主角向上移动一格，面向上。

李大娘：逍遥！快出来帮忙招呼客人！

主角向下移动一格，面向下。

李逍遥：喔……我马上就去！


图81：设定第2页事件内容。

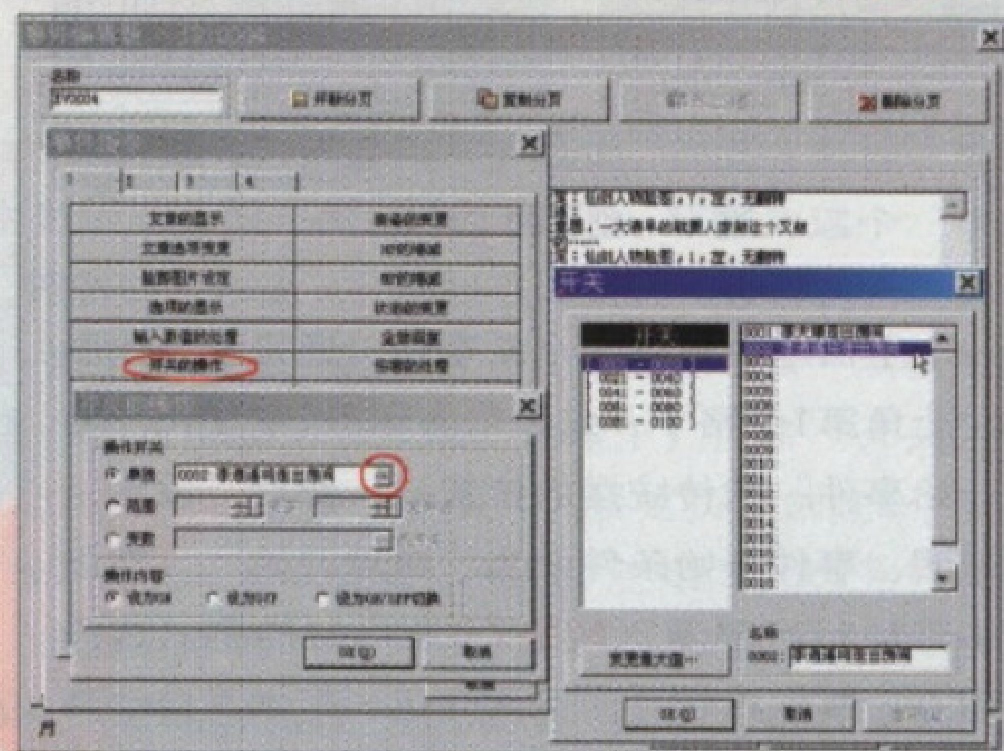
李逍遥：啧，算了，晚上再用秘道吧！现在被发现就惨了！

李逍遥：嘿嘿……

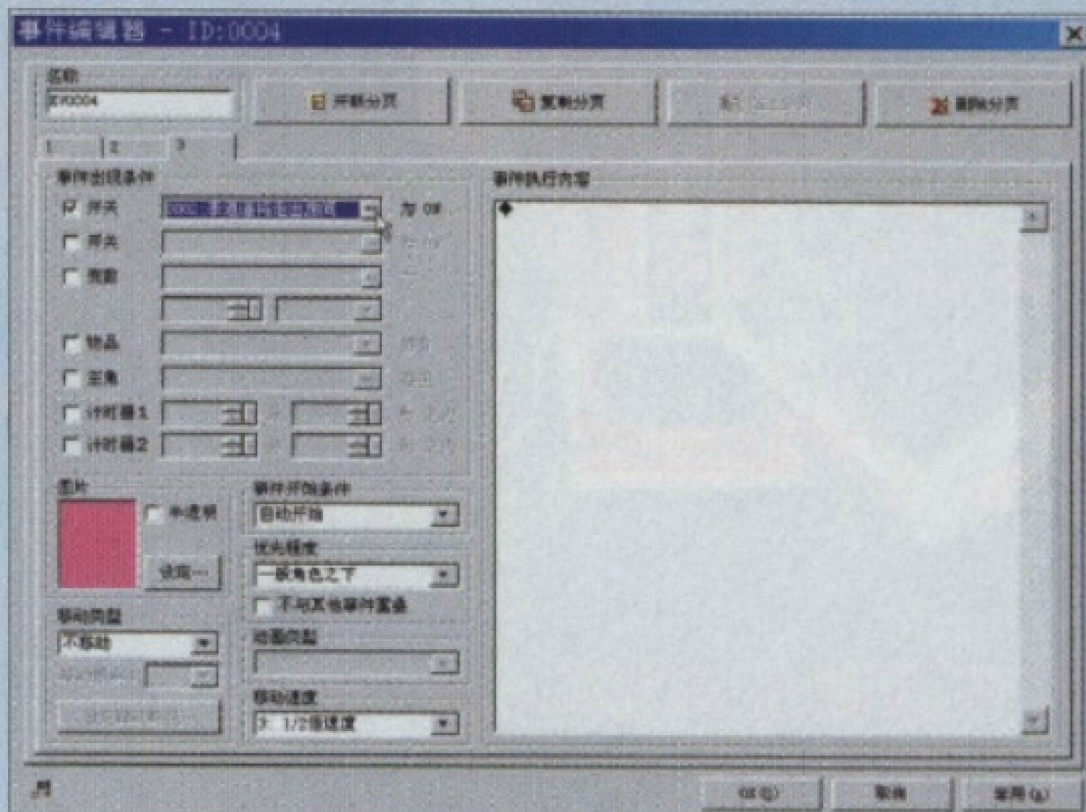
李大娘：逍遥！还窝在房里干啥？快出来帮忙！

李逍遥：喔……马上就去！

在结尾最后1行加上令开关"李逍遥将走出房间"为ON的指令，完成第2页执行内容的设定（**如图82**）。


图82：加上开关指令避免程序陷入无限循环。

下面再建立第3页，事件出现条件为"李逍遥将走出房间"。图片"设定"为透明，事件开始条件设为"自动开始"。此页是一个空事件，自动开始的事件将不执行任何内容，也就是把人物的操作权还给了玩家（**如图83**）。接下来玩家控制李逍遥走出房门，转移至地图"客栈2层"。


图83：建立空事件将操作权还给玩家。

（待续）

《魔兽世界》：欧洲Beta测试申请即将开始



暴雪英国官方站日前发布最新消息：《魔兽世界》欧洲团队宣布，欧洲Beta测试申请即将开始。本次欧洲Beta测试可在暴雪英语网站、德语网站，以及法语网站申请。申请者不论申请时间的先后，都享有同等被选中的机会。

而正在内测中的北美服务器，也传来第三版更新结束的消息。在这次更新中，PK系统正式开启，同时开放了坐骑、宠物系统及玩家邮件系统等，对游戏画面也作了一些调整。

从目前已更新版本的情况来看，应该说《魔兽世界》的测试工作还需要很长的时间，更有海量的内容会逐一开放给玩家测试。而对于中国大陆的开放测试日期，也只能用"明年"这个包含365天的时间名词代替了。

台湾省网络游戏排行榜	
（2004年06月中旬）	
1.	魔力宝贝 ver3.0
2.	童话——天方夜谭
3.	弹水阿给（原《疯狂阿给》）
4.	神之领域之三部曲——雪祭之城
5.	希望 Online
6.	O2 劲乐团
7.	星空之门 Online
8.	天堂 II——浑沌的年代
9.	仙境传说——樱之花嫁
10.	N-age3.0 版——极速快感
资料来源：游戏资讯站巴哈姆特	

韩国网络游戏排行榜	
1.	天堂 II
2.	冒险岛 Online
3.	天堂 I
4.	Fantasy life
5.	奇迹（MU）
6.	精灵
7.	天翼之链
8.	Do Online
9.	泡泡堂
10.	Pangya
资料来源：韩国 rankey 网站	

云网销售风云榜	
（2004年06月中旬）	
1.	网易一卡通（大话/梦幻）
2.	仙境传说（RO）游戏卡
3.	网星（魔力/轩辕剑）直充
4.	盛大（传奇/传世/泡泡/神迹）
5.	A3
6.	骑士 Online
7.	华义 WGS（石器）
8.	剑侠情缘
9.	破天一剑
10.	游龙（金庸/吞食）
资料来源：游卡销售云网	

《龙族》、《金庸群侠传Online》：3年风雨任飘摇



2004年6月18日，是《龙族》在中国大陆地区运营3周年的日子，北京第三波戏谷软件有限公司准备了一系列线上活动为《龙族》庆祝。而10天以后即6月28日，是《金庸群侠传Online》在我国台湾省运营3周年的日子，中华网龙公司也同样为此准备了一系列的庆祝活动。

《龙族》和《金庸群侠传Online》应该算得上是老牌网络游戏了。《龙族》登陆中国大陆市场时使用的是0.67版本，目前已更新至1.3版本，而且1.4版本也很快就要推出了。《金庸群侠传》3年来共推出了《神雕大侠》、《决战光明顶》、《勇闯侠客岛》、《小宝闯情关》、《郭靖大侠》及《书剑江山》等多个版本，受到很多玩家的喜爱。而近期推出的v1.5版本，更是在游戏的玩法上作了调整。



在网络游戏群雄割据的今天，早期的网络游戏依然保持一定的在线人数并进行持续更新，实属不易。

网游新动态

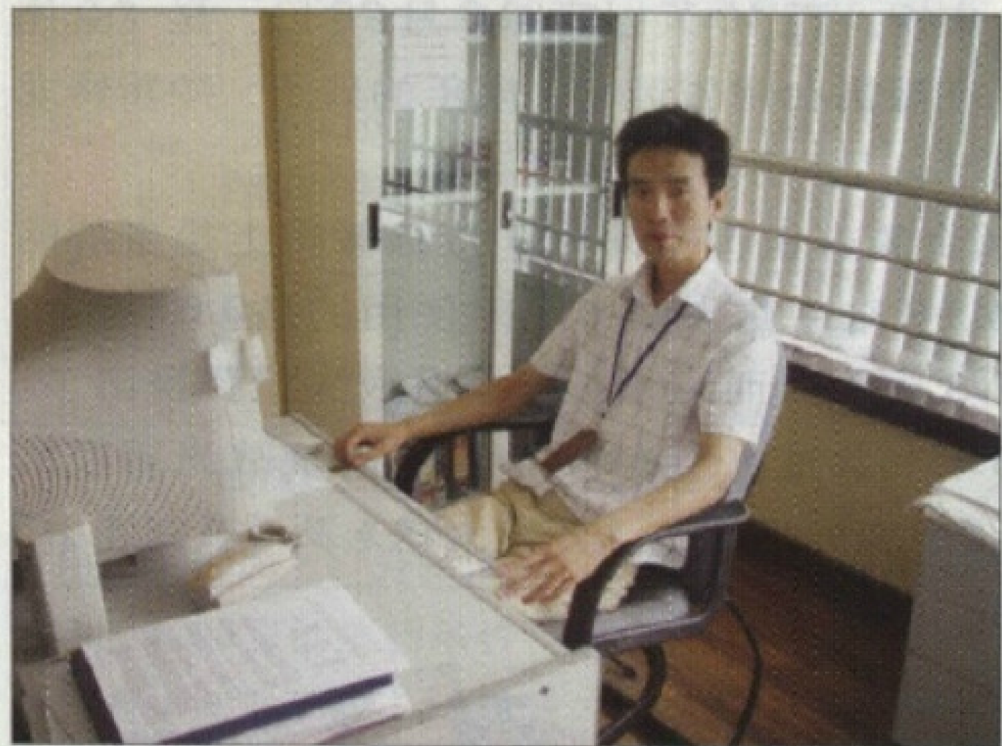
游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《剑侠情缘 Online》	新区开放	6月19日	开放山西新区——15区
《科隆》	第二次内测	6月18日	开放第二次内部测试，本次测试人物资料不保留到公测
《梦幻西游》	新服开放	6月18日	开放新服务器东北区——"雪域天龙"
《豆豆秀》	内部测试	6月18日	正式开始内部测试
《咕噜咕噜》	内部测试	6月18日	正式开始内部测试，本次测试相关角色资料不予保留
《碧血情天 Online》	0.92版本	6月15日	开放新地图6张，开放新任务3个，开放提炼、打造系统等
《坦克宝贝》	正式收费	6月15日	正式开始商业化运营
《侠义道》	新服开放	6月10日	开放上海新服，并开放杀阵、运功冲穴、追杀令等八大功能

大陆网络游戏开发小组系列之七

步步为营，蜗牛的战略？

■本刊记者 冰河

蜗牛是一种很有耐心的动物，记得有一首歌《蜗牛与黄鹂鸟》，描述黄鹂鸟嘲笑蜗牛不自量力爬葡萄架，妄图吃到高高在上的葡萄。而蜗牛则回答：等我爬到那里，它就成熟了。这首歌至少告诉我们两个道理，第一是光知道葡萄在哪里还不够，更重要的是知道什么时候是恰当的收获时节；第二，要有毅力，坚持不懈地前进，才能爬到高处吃到甜美的葡萄。当然这都是我们事后的总结，事先该如何安排，只有做蜗牛的自己知道。



主程序李永志。

游戏蜗牛是近两年来在网络游戏行业逐渐引起玩家和同行注意的一个企业，不仅仅因为它开发的一款名为《航海世纪》的游戏，引得航海类型游戏的始创者日本光荣公司前来观摩交流，更因为这款号称“画面不输《天堂Ⅱ》”的作品，是他们耗费4年的时间、独立自主研发出来的本土网游作品。4年，在网络游戏行业中，这是一个几乎覆盖了全部历史的年代。2000年之始，即使韩国人也还开始摸索着进行网络游戏的研发，而游戏蜗牛的几个创始人就怀着同样的梦想出发了。4年之后，当韩国游戏已充斥在亚洲各国的网吧中，为韩国带来大笔的外汇收入时，蜗牛电子耗时4年的作品才开始进行内测。当然韩国的产业环境和支持力度与中国无法相提并论，正因为如此，游戏蜗牛到底经历了一个怎样的4年？他们为什么会坚持4年时间打造一款作品？他们如何应对来自国外产品的激烈竞争？带着这些问题，记者走进了位于北京东四环十里堡的一座大厦中，开始了解《航海世纪》的来龙去脉。

这是一间100平方米左右的写字间，约20来名员工分别散落在室内的各个角落，时不时会有人从房间的一端跑到另一端低声商讨些什么。“威尼斯这里有点不对，好像和热那亚出现的问题不一样……”这是记者偶然听到的一句。20来个人就能作出一款号称相比《天堂Ⅱ》的作品？这是记者脑海中浮现的第一个疑问。

游戏蜗牛的总经理李柳军坐在宽大的办公椅上，聚精会神地接听着电话，并在面前的笔记本电脑上迅速地记录着什么，桌上另有一台液晶显示器，屏幕上一艘西班牙三桅帆船正静静地停泊在港湾中等待下一次远航。从波光粼粼的水面和海平面上飘着的淡淡薄雾来看，的确具有非常优良的画面效果。于是记者在李柳军总经理放下电话之后，向他提出了刚才脑海中的疑问。

“你不是第一个存在这样疑问的记者”李柳军苦笑着回答，“不过我们一向认为，不是《航海世纪》的画面能与《天堂Ⅱ》相比，而是《天堂Ⅱ》的画面效果与《航海世纪》比如何。中国网络游戏的制作者和玩家一提到网络游戏，就认为韩国的作品如何如何，以他们的作品为标准来衡量我们中国本土游戏的制作水平。韩国网络游戏的制作水平真的比中国高一个档次么？我们觉得不是。也许中国对于网络游戏的认识比较晚，但像金山、大宇等中国企业在2000年也开始了对网络游戏开发的探索，我记得当时《大众软件》上也曾有过相关的报道。那个时候韩国人



游戏蜗牛技术开发人员群英会。

也才开始起步嘛。游戏蜗牛早在2000年9月就开始了《航海世纪》的研发，虽然中间也经历过不少挫折，不过毕竟我们挺过来了。”说起这段往事，李柳军很自豪。显然，游戏蜗牛是一个很有自信的企业。


紧张的测试人员。

李柳军，男，2000年介入网络游戏制作行业，此前是中国著名的B2B网站（至少那个时候很著名）美商网的CEO，也是最后一任。作为电子商务大潮兴衰的亲历者，他见证了那个喧哗与骚动并存的年代。B2B的风潮过去之后，他和几个志同道合的朋友一起寻找IT行业新的兴奋点，他明智地选择了网络游戏这个当时还不为人知的领域，只是他当时也没有想到，一跳进来，4年的时光就迅速逝去了，而他们当初的梦想，才仅仅看到了曙光。

“现在的网络游戏行业和当年的IT泡沫风潮很像，风水轮流转，我当初选择了自己认为很有前途的网络游戏领域，只是怎么也没有想到后来要看着从前在身边发生过的事情重新演一遍。”说起为何选择网络游戏，李柳军感触万千。电子商务的教训让他明白了网络是需要依靠实实在在的盈利支撑的，而网络的内容是决定成败的关键。游戏作为PC平台上最主要的娱乐消费内容，在向网络方面的拓展有着先天的优势，又具有深厚的消费者基础。从日本的经验来看，还能带动巨大的周边产业产值。考虑再三之后，刚刚从电子商务中抽身而出的李柳军决定投身于曾有着“电子海洛因”恶名的游戏行业。他将自己的构想告诉了几个同样感兴趣的朋友，共同商讨之后，他们成了游戏蜗牛的创始者。值得高兴的是，几个创始者都是在房地产、商贸等其他传统领域行业颇有建树的人物，他们给了李柳军充分的信任、时间和资金。“否则的话，我怎么撑得过4年，2000多万元的投入呢。一直没有回报……”

4年、2000万元人民币，显然是一笔庞大的投资，不过这并不足以成为制作一款好游戏的理由，制作游戏的关键在于人，于是《航海世纪》的其他设计制作人员不情愿地从幕后走到了台前。

游戏蜗牛现有的游戏设计制作人员共有30多人，不过成立之初只有十几个人。4年的开发过程中，经历了几次动荡，共有400多人在其中进进出出，直到2003年才形成稳定的团队。现有程序10人，策划8人，美术12人，音乐音效2人，主要成员都在苏州的研发基地，是业内经验比较丰富的从业者。由于《航海世纪》已进入游戏内测，而负责运营的部门在北京，也有部分人员迁来。主要设计人员除了进行游戏现有的维护修改之外，目前正忙于另外两款新作品的开发。

主程序李永志是个比较有个性的人物，与一般人希望扬名立万不同，他坚持不肯透露自己太多的情况，只是说自己一进入游戏业就在游戏蜗牛工作了4年，目前是整个游戏开发部门的负责人。主美术吴天奇、主策划吴波也是如此。不过，说起《航海世纪》他们还是表现出有兴趣谈谈，兴致勃勃地介绍了一番游戏底层的程序优化。根据游戏画面、配置要求和服务器运行效果来看，《航海世纪》可在P III 800、128M内存、GeForce2 MX级别显卡上表现出非常好的画面效果，并且不会加大服务器的负担，图形和程序技术上也有自己的独到之处。据说光荣公司在准备开发《大航海时代Online》之前，也曾派人来观摩接洽，甚至想直接收购作为自己的产品。可惜，所有的人都舍不得自己费尽心血的作品变成外国厂商在中国攻城掠地的利器。

说起4年的开发历程，几名主要开发人员显然也各有一番感触。他们都是大学毕业就进入游戏蜗牛开始从事相关领域开发工作的，从一个不谙世事的毛头小子到现在，其中自然有不少的酸甜苦辣。但当记者追问的时候，他们只是一阵哄笑。李柳军透露，游戏蜗牛的开发团队基本是伴随企业共同成长起来的，《航海世纪》也是他们第一款作品。4年共事的过程中他们之间也经历过不少挫折，甚至项目组内部为了技术的分歧而拍桌子争吵。不过当《航海世纪》驶出港湾时，所有的不快都烟消云散。

谈及光荣公司4月14日宣布开发的《大航海时代Online》，游戏蜗牛对于未来的竞争持非常乐观的态度。“光荣的确是航海类型游戏的创始人，不过那是在单机游戏，而网络游戏的消费内涵与单机是全然不同的。况且我们已探索了4年。该经历的，不该经历的，我们都尝试过了，单游戏引擎我们就重新开发了好几遍，可以说已经比较深地把握了网络游戏对于中国玩家的存在价值。我们相信，至少在中国，在我们本土的市场上，游戏蜗牛不会输给光荣。”


休闲一角，想贴什么就贴什么。

走出凉爽的大厦，外面火热的太阳让记者感觉顿时来到了另一个世界。网络游戏行业又何尝不是如此。好的产品，好的创意，在这个充满浮躁的环境中会是娇嫩的牡丹花，还是坚强的仙人掌，这些都是未知数。仅仅充满信心，尚不足以谈笑言胜。运营一款游戏，对于游戏蜗牛来说，又是一个需要不断探索尝试的新领域，只是不知道下一个4年，会是怎样的情景呢？

一切都拭目以待。

神州 ONLINE 娃娃行

Eyes on me，这是游戏娃娃中每个女孩都爱听的歌，每次在进入《神州》之前，她们都要听上一遍，听王菲天籁而又凄婉的嗓音从音箱中静静地流淌出来，这个时候她们都会很安静。

"王菲没玩过FF8，根本不知道歌词想要表达什么，所以实际上王菲并没有唱出Eyes on me的真实感情。"

"但是很好听呀。""就是就是，旋律也好，歌词也好，王菲唱得更好！"

"那是王菲功力深厚，即使没有投入感情也能让那么多人听得如痴如醉。"

"这首歌听了能引起你心底的共鸣和震撼，怎么会没投入感情？""不要胡说八道，这是王菲唱得最好的。嗯，最好的。"

……

这样的争论永远在继续，虽然也很喜欢听Eyes on me，但王菲没有玩过游戏而唱出的游戏歌曲总会让人觉得缺少些什么。

游戏娃娃所要做的，就是把游戏玩进去，了解游戏，了解玩家，认真体会在游戏中的点点滴滴，认真表达自己玩游戏时的过程、联想和感受，这样便足够了。

想与游戏娃娃们聊天吗？想随时知道游戏娃娃的最新动向吗？请立刻加入《大众软件》短信平台，与游戏娃娃即时交流吧！发送yx到525211，将得到"加入《大众软件》短信俱乐部，与游戏娃娃们聊游戏"的回复内容，资费为5元/月。确认请发送y到525211，即申请成功。聊天请编辑内容发到525211+游戏娃娃编号，01为圆圆、02为阿璇、03为悠悠、04为雪儿，如与圆圆聊天，编写内容发送到52521101即可（每日下午15:00至17:00）。若取消定制，发送qxyx到525211即可，咨询电话：010-64185830。

■策划 本刊编辑部
执笔 游戏娃娃
艺术摄影 Jin

春城无处不飞花 寒食东风御柳斜



"剑侠是不能够有感情的，因为有了感情就不会再那么镇静，而做大事，是需要绝对镇静的。"当师傅"天涯锁剑君"再次给所有的剑侠弟子传授完基本定理时，我清楚地看见了大师兄冷刃嘴角的一丝颤抖，从前冷漠的眼神显得柔和而又凄凉。无意中的这一幕让我触目惊心，对于剑侠的规则我们其实早已熟记在心，但冷刃那短暂的表情让我第一次对他产生了困惑。



我叫悠悠，和冷刃都是这个武侠世界开放的第一天来到葬剑崖护法院，起初都对这个世界充满好奇，我除了练功就总爱四处闲游接触着不同的人和物，冷刃则打怪、接任务、升级，他乐此不疲。每次与冷刃的不期而遇也都只不过是他用冷漠回敬我的微笑，他对我似乎永远只是看不到边际的黑暗，似乎不会再有光明。他在暗夜中站得太久，只觉心中有什么东西在一点点地消逝，耗尽。直到那一次我清楚地感觉到了他的豪情，为了想要去京城开开眼界，所以我开始费力地打怪升级，在一次独自一人外出打怪的过程中因为级别太低让我几乎丧命，当怪物再次扑向我时我已无力抵挡。当绝望的只能独自迎接这一切的关键时刻只见一道刀光闪过，幻影般的刀法过后怪物应声倒在了血泊之中。是他救了我，当我还没有在惊吓中缓过神来此人早已远离了我的视线，他就像他的名字一样既冷漠又锐利。



五颜六色的烟花好漂亮呀，让我好像在梦境中一样、好开心呀。

接到师傅的命令时是一个傍晚，我将与其他门派的3位熟悉的姐妹前往京城与武侠世界的朋友笑谈奇闻轶事，我们的使命是维持武侠短暂而又神圣的和平。当余辉染过城墙时我看到了冷刃，孤独的他在夕阳的映衬下化为瑰丽而神秘的雕像。"还会回来吗？祝你一路顺风。"这是当晚他说的第一句也是最后一句话，当时我真的不敢相信冷酷的他在和我说话，但再一次在他的眼中看见了那种柔和凄凉的目光时，我突然感觉我与他离得好近，近得几乎我能听到他的呼吸，我们对峙不过一刻，却仿佛几个轮回。"我们以后可以千里传音呀，你可以到京城来看我吗？"没有得到回答的我与他彼此沉默着，回想着曾经的擦肩而过再想想今天他的特意送别让我更加迷茫，就这样我再次看见了他渐渐远去的背影。



作为和平使者的我和3个好姐妹很快就齐聚京城，早已传得沸沸扬扬的4姐妹聚京城让很多武林人士痴痴等了好几天，当看见我们时他们激动不已，亲切的问候接踵而来，我们所到之处无不是堵得水泄不通。大家对我们的关注使我几乎没有一点心理准备，我本人就是以与人友善交谈为乐趣之一，所以这种场面着实也让我非常兴奋。我不停地回答着每个朋友的问题，说明了我们的来历。和睦的气氛加上友善的交谈让我们出没的地方变得热闹非凡，为了维持京城街道原本的安静我们4姐妹只能慢慢分散开来，京城的文人雅士众多，所以我们就以诗词歌赋与众人同欢。仿佛在这一瞬间，天地间只剩下了乐声和诗词声，坚强的理智并非是排斥感情的存在，很多武侠中人也以情感问题步步相逼让我只能笑而不答，"还会回来吗？祝你一路顺风。"突然这句话又在我的耳边浮现，短短几天的时间让我突然很想念葬剑崖护法院，想念师傅。

天色慢慢暗了下来，为了调解气氛我们4姐妹给到场的朋友都准备了烟花，片刻之间烟花便接踵而至，绚丽的色彩笼罩着京城的夜空，在空中划出五颜六色的彩带，之后如雨般飘落下来，加上清脆的爆竹声让大家兴奋异常。我仰望着天空美丽的焰火，这时我看到了一个熟悉的身影，依然孤独地矗立在不远处，唯一不同的是他的眼神已没有了从前的冷漠和凄凉。此刻的这一切真的好似梦境，今夜真的好美，或许因为今夜的烟花特别多。

热点追踪

池塘水绿风微暖 记得玉真初见面



阿璇

“今天实在不是个好日子。”看着圆圆JJ和悠悠JJ站在台子上兴奋地和周围玩家交谈，我心中默默地想。真是没有意思，她们一会可以向大家提出问题，与很多人交流畅谈，我干什么呢？低头看看行囊里无数的礼花焰火，“一会它们要是爆炸了，我可就没啦……”周围有些人在围着我转悠，欣赏我的新娘装，我有些泄气，唉，这新娘装好是好看，可也太不合时宜了，还有个GM服装，不过我可想也不敢想，那身服装实在有够暴露，哼，我撇了撇嘴：才不换呢。



抢答活动已开始很长时间了，雪儿JJ负责分发礼花，已被众人围住了，忙不迭地掏出礼花送给热情的玩家们。天气很热，我快被晒蔫了，要是有空调多好哇，我一边羡慕3位JJ都可站在树荫下，一边有气无力地与周围几个人聊着天。我正胡思乱想着，远处有个玩家蹦蹦跳跳跑了过来，“阿璇JJ，能不能给我几个礼花呀，我等了半天呢，雪儿JJ忙，叫我过来找你。”“好哦，我这里有很多，喏，给你20个。”他很快活，拿着礼花又蹦蹦跳跳跑开了，“比我还小的小鬼头……嘻嘻，蛮有意思的。”周围的玩家们看到我也能给礼花，立刻就包围上来，“给我几个”的叫声此起彼伏，我也终于有幸被人唤作“姐姐”，嘻嘻。面对众多玩家的交易要求，我也渐渐兴奋起来。礼花多的是，不够向圆圆JJ和悠悠JJ要就是了。



也许就被3位JJ照顾惯了，单打独斗的我渐渐感觉越来越疲乏，可周围的玩家却越聚越多，有时交易窗口瞬间就刷新了好几个人，“不干啦，本小姐不干啦！”穿着新娘装目标太明显，我急忙换了身新手服装，抛下一堆“人哪去了”的疑问脚底抹油溜之大吉。终于跑到一处僻静地方，刚喘了一口气，突然交易窗口又跳了出来——名字很熟悉，就是刚才那个蹦蹦跳跳的玩家，“JJ，能再给些礼花么？”他怯怯地问，“我刚才看你忙，在远处等了好久，现在终于等到你有空了。”我似乎看到了他的眼神，我不忍拒绝什么。点了“同意”，又多给了他几个。也许是我太累了，也许是我疏忽了，我竟没有注意到他的交易栏里有什么，因为我是从来不看也不想玩家会给我们什么东西。其实他也没给什么，一块蟾蜍肉，一种能解除麻痹状态的道具，仅此而已。我想了想，又瞥了一眼隐身中的GM，好像没什么吧。我拿把小刀捅了捅这块蟾蜍肉，脏兮兮，血淋淋，呃，有些反胃……我又不去杀怪物，自然也不会中麻痹，但这毕竟是玩家的好意，唉，收着吧。

周围没什么玩家，终于可以得以清闲一下，反正也没什么事，就和远处送我蟾蜍肉的玩家交谈起来，他正在放礼花，一脸掩饰不住的兴奋。他很意外，因为我主动和他密聊，“蟾蜍肉干什么的呀？”我随口问了一句，“就是解除麻痹状态，好像还能解毒。”“哦，还能解毒么……”刚想再说什么，圆圆JJ问我身上的礼花还够么，够的话就来再送玩家一些。嗯，反正也歇得差不多了，“不能让玩家老等着哦。”想起雪儿JJ的“谆谆教诲”，我又打起了精神。这时我似乎看到那个玩家说了一句什么，但很快就被迅速刷了上去，“大概还是想要礼花吧……”

过了很长时间，忙忙碌碌的我收到那个玩家发过来的一条密语，“我在平西关打蟾蜍，JJ要多少蟾蜍肉啊？”我……我要那东西干什么？“你怎么跑那儿去了，我没说要蟾蜍肉啊，快回来吧。”“我都跑到平西关了，你说你要的啊……”那边一脸的委屈。“JJ等等啊，我马上就打出来了，马上就回来给你。”“别打了，快回来我给你烟花。”又过了很长时间，他跑到我旁边，使劲地交易我，说要给我好东西，我点开交易，赫然一块脏兮兮的蟾蜍肉出现在他的交易栏中，我默然……



我是个很容易被感动的女孩，我不知道他的等级是否很高，我不知道平西关是否很遥远，我不知道那个地方是否还有其他强怪，我不知道这个蟾蜍肉是否很好打，我不知道是否有很重要的任务需要这个蟾蜍肉，我只知道，“千里送鹅毛”这句话不过如此。

我多给了他20个礼花，他很高兴，也很满足，又蹦蹦跳跳地跑开了。我想起GM曾经和游戏娃娃说过的话，“有些玩家其实是很可爱的……”

今天实在是个好日子。



玩家辛苦打出来的蟾蜍肉哦，怎么能不留下这份心意呢，我只有烟花赠送了。

热点追踪

远上寒山有紫霞 白云深处是道家

道士在地人新手任务初探

"喔喔喔！"随着大公鸡的一阵鸣叫，紫霞山又迎来了新的一天。我，雪儿，紫霞山的一个小道士，哦！不对是道姑，马上从床上爬了起来。今天师傅要点名，可别去晚了。跟着师兄弟们，我赶快跑到了养心观的大殿。大家先是和师傅一起做了一下早上的功课，然后等着师傅分派今天的工作。

"嗯，最近我们紫霞山的香火是越来越盛了，你们几个做事都要勤快些。为这些善男信女解困是我们的职责，是大家修行的一部分，这些都是你们的功德……"我的师傅凌阳道长（93,58）又开始了他的长篇大论。我听着听着，差一点睡着了，终于挨到任务分派完。大师兄在大家羡慕的目光中和师叔去京城采购去了，二师兄去卖香烛，三师兄去帮守炉童子烧火……大家都分派完了，只有我被留了下来。师傅把我领到丹灵子师叔那里，给了师叔一些银子，然后对我说："你入门也有些日子啦！该学些法术了，你今天上午就先跟你师叔学些基本的吧！他会给你准备好法器的。不要偷懒呀！我回头来检查。"说完后就离开了。我跟着丹灵子师叔一遍一遍念着口诀，转眼半天就过去了，法术练得也有些样子了。这时师傅的小童来



叫我，我谢过了师叔，装好法器就跟着小童来见师傅。师傅问道："法术练得如何了！"我笑嘻嘻地说："没问题啦！要不我给您表演一下。""胡说，法术是用来降妖除害的，不是用来人前卖弄的。这你要记住！现在正好有件事要你去办一下。在地人是我们这里的常客，你应该认识吧！他最近几天每天都来，而且愁眉不展，问他有什么心事，他又不说。你去看看能不能帮他一下，也算我对你的一个考验吧！快去快回，不要误了晚上的功课！不然看我怎么罚你！"说完，凌阳双眼一闭，开始打坐。我只好慢慢退出来，刚学会法术时的兴奋劲全没了。

我开始在养心观里找在地人，可没见到。问了大门口的练功道人，才知道在地人（47,33）刚上完香，现在正在观外的大树下休息呢！我赶快过去，问他："大叔，您最近怎么不开心呀？以前看您可不这样呀！""别提了，最近这山上野狗越来越多，把我的家畜咬伤咬死了不少，我现在拿它们一点办法都没有。前几天，我看到道长对着野狗一念咒，野狗倒地上就死了，就想请道长帮忙，可这点小事又不好意思开口。"我一听，这还不容易吗，对在



雪儿

地人说道："这点小事还用我师傅，我就搞定啦！""吹牛，你才来道观几天呀？别没打到狗再被狗咬了。再说，人家作法都拿着七星剑，你有资格拿吗？"在地人不解地看着我。"我，我，你别小看人，我马上拿七星剑来。你可别走了！"说完我马上往山腰的凉亭那里跑，去找紫霞师叔（19,61）要七星剑。我气喘吁吁地跑到凉亭，看到紫霞师叔正在喝酒，赶紧说："师叔，我师傅要我找您拿一下七星剑，您赶紧给我吧！师傅说有急用。"（不抬出师傅，我怕他不想给）"这下坏啦，昨天我那个小徒弟给我送来一坛酒，跟我换七星剑用一下，我就给他啦！现在掌门要，我该怎么办呀！谁知道这个小鬼现在跑到哪里去了。要不你也喝两口酒，晚点回去，等那个小鬼头回来。""这可不行，晚了师傅要骂的。要不我帮您去找他去，找到之后直接给师傅拿去好吗？不过你得答应我明天您去京城要带上我。""那好吧！不过你对你师傅要保密呀，不然他又要对我唠叨个没完了。"听他答应了，我掉头去找小道童（26,22）。到了小桥处一看我不禁笑了，小师弟爬到了树上，下面围着几只野狗。原来他借七星剑是想杀两只野狗，取狗血做符咒。没想到野狗这么凶，他打不过，只好爬到树上了。我赶快念起咒法杀掉了这几只野狗，把小师弟救了下来，还帮他取狗血，把符画好（帮人帮到底啦）。然后我拿着七星剑去找在地人，和他一起去了他家旁边的树林。这时，正好大师兄回来路过这里，我们两个一起杀掉了一大群野狗。大师兄还用七只狗的血作了法，让野狗再也不敢靠近。在地人为了感谢我俩，给了我们一些银子（天这么晚，也不请我吃顿饭），我们就回道观了。

在道观见到紫霞师叔，我赶紧把剑还给他。他还不知道我借师傅骗他，对我很是感谢，不但答应明天带我去京城，还给了我一些零花钱。见过师叔后，赶快去见师傅，可还是晚了，师兄弟都做完功课了。我灵机一动，拿出了一半的银子递给师傅，说是孝敬他老人家的，又听了一大长串唠叨，才算躲过一劫。回到自己的卧室，躺在床上，我才觉得今天真的好累呀！不一会儿，我就在梦中看到了好多京城的小吃……





这点钱够干什么？连买把剪子都不够，天这么晚，也不请我们吃顿饭，这家伙真是抠门！

此情可待成追忆，只是当时已惘然



剑侠师兄妹感情新手任务简解

一走进师父天涯锁剑君（122,49）的禅房，就看见师父双眉紧锁，若有所思地在房间里踱来踱去。一看见我进去，眉目间有了一丝喜色，想说些什么，但又咽了回去。

"这个……这个……"师父显然是被什么难以处理的事情绊住了，总是欲言又止。

"师父，你有什么事情交待我去办，就直接和我说吧，我虽然没什么本事，但一定会按师父的意思去办好的啦。"我迫不及待地追问师父。

师父看看我掩饰不住兴奋的脸，不禁叹了一口气，缓缓说道："本来我是不想让你插手这种事情的……但是想来想去，也只有你最适合替为师去办理了。最近你的师兄师姐们都有点情绪不宁，无心练功，好像有什么心事的样子。你是我所有徒弟里面最机灵的一个，大家也都比较喜欢你，你去帮为师探探口风，看看到底发生了什么事情吧。"

"请师父放心，我一定会办好这件事情的！"得到师父的信任，不由得开始摩拳擦掌，跃跃欲试。师兄师姐们都有点情绪不宁？到底



为什么呢？要想弄清楚这件事情，一定得先找五师兄（44,4），这家伙最喜欢打听别人的小道消息了，从他那里一定能知道些什么。经过我的一阵软磨硬泡，五师兄终于开口了："好吧……我就和你说，但你不要和别人乱说……"看着五师兄郑重其事的样子，我不由得点了点头。

"咱们那个风流倜傥的四师兄，最近被三师姐喜欢上啦。可是四师兄表面看上去放荡不羁，其实内心里腼腆得很。其实他喜欢的是咱们二师姐，但一直没好意思和二师姐表白。结果三个人一直就这么尴尬地相处着，弄得所有师兄妹们都别别扭扭的。其实大家都想解开这个疙瘩，但是你觉得这种事情咱们师弟师妹能帮上忙么？还是别趟这浑水啦，惹恼了大师兄可不好，你知道大师兄最讨厌小字辈乱掺和师兄之间的事情了……"话虽这么说，可这是师父交待下来的事情啊。再说，四师兄对我一向很好，就算没有师父的交待，我也要帮他解开这个心结！打定主意，我便去寻找四师兄（95,56）。四师兄果然一副愁眉苦脸的样子，看见我来了，眉目间才露出一点点喜色，他一向很喜欢我这个活泼又调皮的小师妹。但他似乎已从我的神色中猜到了我想要和他说什么，我刚想开口，便被他堵了回去："小师妹，四师兄最近心情不好，改天再和你聊，好不好？"



看到他无精打采的样子，我也不好说什么，可是总不能这样罢手啊。我灵机一动，四师兄最喜欢喝酒了。人们总说男人一喝多了就容易说实话，应该对四师兄也有效的吧。事不宜迟，赶紧去城中的买卖人（110,29）那里买上一壶浊酒，回来套套四师兄的话头。果不其然，四师兄几杯酒下肚，便开始滔滔不绝地向我诉起苦来，说对二师姐的相思，说对三师姐的尴尬，说着说着，眼圈几乎红了起来。



别看大师兄那么凶巴巴的，其实心肠可好呢，总是说要罚我们，其实是在变相地送零花钱哟。

"四师兄，这件事情就交给我来帮你吧！"我拍了拍自己的胸膛，"我们女孩子的事情，我们自己最知道啦。"

"真的么？"四师兄用充满希望的眼神看着我，眼睛里面竟都是红丝了。"这是一朵七情花，你帮我交给你二师姐吧，交给她，她就应该知道我的心意了，可就是你三师姐……"

"四师兄，你放心吧，这件事情就交给我好了！"我拿起七情花，拍了拍四师兄的肩膀。果不其然，二师姐（24,42）一拿到我送过去的七情花，原本苍白无血色的脸马上羞出妩媚的红来，一切都在不言中了。这个其实还容易解决，恋爱中的两个人总是像隔着一层窗户纸，就差有我这么一个人给捅破，关键就是三师姐那边不好解决，可这么尴尬相处下去总不是个事情。唉……没办法，还得由我去做坏人啦。

找到三师姐（128,5），把事情原原本本地说给她听，虽然三师姐素以坚强著称，但听完之后也有点接受不了。"师姐，你没事吧？"我上前扶住师姐，看着她的神色，心里面好生不忍。

"放心，我没事的。"三师姐苦笑了一下，"缘分自有天定，这都是没有办法的事情。"

"真的没有关系么？"我不放心，又追问了一句。

"说没有关系是不可能的啦，不过放心，我挺得过来的。"三师姐理了理有点散乱的头发，"不过你似乎有点麻烦了。听说大师兄怪你跑来跑去管大人的事情，很生气，扬言要惩罚你呢。"

"什么？"这次轮到我大惊失色了。

不过还好，大师兄（132,38）也不过是罚我去打7张狂猿毛皮，凭我现在的功力，收拾几只猴子总还可以，只不过就是有点辛苦罢了。不过能撮合师兄师姐，又完成了师傅的任务，受这么点辛苦总还是值得的。7张狂猿毛皮交给大师兄，一向严肃的大师兄脸上也有了笑容。原来不是惩罚我，是锻炼我来着。真是……不管那么多了，拿了大师兄给的银子走人吧，不知道明天又会发生什么有趣的事情呢。

新手任务

剑侠

1.公文任务

①在葬剑崖护法院的大堂中，找师父“天涯锁剑君”（122,49）他会教你一些有关于门规的事等，然后交付5封“海捕公文”给你，要你拿去给其他5位师兄师姐。

②将海捕公文拿给在侧厢房内的大师兄（132,38）。

③将海捕公文拿给在前院树林中的四师兄（95,56）。

④将海捕公文拿给在葬剑崖西侧的三师姐（128,5）。

⑤将海捕公文拿给在出山道尾端的五师兄（44,4）。

⑥将海捕公文拿给在葬剑崖东侧的二师姐（24,42）。

⑦回到大堂去找师父天涯锁剑君，完成任务。

2.猿石任务

①师父天涯锁剑君要你去找3块铸剑猿石来给他。

②在葬剑崖前有一堆剑崖狂猴，打死之后可得到猿石（几率很大），搜集3颗就可以了。

③将猿石交给天涯锁剑君，完成任务。

勇士

1.家书任务

①找到营地首领（88,66），他会给你两封家书，要你去找人收件。

②找到“菜鸟士兵”（16,39），将家书交给他，他很高兴。

③找到“老鸟士兵”（38,62），将家书交给他，他会谢谢你。

④回去找营地首领（88,66），他会给你一些银子和经验值。

2.猎猪任务

①营地首领（88,66）让你去找“老伙夫”帮忙。

②老伙夫（16,43）说人手已足够，要你去找“猎手阿兵”看看。

③猎手阿兵（77,27）需要人手打野猪。

④为了要供应皮毛与肉，要杀10只野猪。

将10只捆绑的野猪交给阿兵（77,27），他会给你皮毛与肉。

将皮毛交给老裁缝（15,60），可得到一些钱。

将肉交给老伙夫（16,43），可得到经验值与钱。

3.会议通知

①找营地首领（88,66），他会叫你去通知“营地副将”前来开会。

②找到了副将（5,4），告诉他首领找他开会。

③回复首领（88,66），可得到经验值与钱。

道士

1.松下问童子贩

① 找到师父“凌阳道长”，他会叫你去问管香炉的守炉童子，问他制作香炉的材料是什么。

②守炉童子（5,57）一副盛气凌人的样子，知道了材料中加入了“狼獾的味腺”之后，便胡扯整他一番。

③回去找凌阳道长，他会给你一些经验值。

2.贩卖香烛

①凌阳道长卖给你3份价值五两的香烛，你要拿去兜售给在山上烧香的善男信女。

② 找到在地人，说他印堂发黑，又说了一堆类似神棍的话，反正让他买香烛，一份卖10两。

③ 找到烧香信女（34,66），也说她印堂发黑，要她赶快买香烛保平安。

④ 再找到烧香善男（90,10），又用同样的绝招，说他面色发黑，要他买香烛……这个任务教导我们一个好的道人除了要锻炼道术，更要修行“神棍”的说话方式……

术者

1.送饭任务

①找到龙穴坛主（16,59），他会告诉你在后山山壁前有一名弟子在面壁思过，要你送饭去给他吃，并且给你“饭菜”。

②找到面壁弟子（58,70），将饭菜拿给他，并等他吃完之后回收空碗筷。

③将空碗筷交给龙穴坛主，完成任务。

2.维护风水

①龙穴坛主说为了维护潭中的毒气，要不断投入蟾蜍，要你打两只蟾蜍去交给大小潭使者。

②打蟾蜍去吧。

③给小潭使者（67,5）一只蟾蜍，可得经验值。

④给大潭使者（95,6）一只蟾蜍，可得经验值。

3.祭天大典

①龙穴坛主请你去找黑太师（84,43），帮忙筹备两天之后的“祭天大典”。

②黑太师请你去找“小潭圣水”，要找小潭使者拿。

③小潭使者说要有一壶浊酒，加上3只蟾蜍份的血才能使用潭水，帮他去张罗吧！

④找买卖人（2,44）买浊酒一壶。

⑤打死蟾蜍，并得到3个“捕获的蟾蜍”。

⑥将这些东西交给小潭使者，他便会给你“小潭圣水”。

⑦将小潭圣水交给黑太师，没想到他竟然说还要“大潭圣水”。

⑧找到大潭使者，向他要大潭圣水。

⑨大潭使者竟然要求要两瓶浊酒，5只蟾蜍！

⑩黑太师又派任务，找火明左使（16,8）和火明右使（77,72）交代点亮火盘，OK后向黑太师回报。

僧侣

1.劝退施主

①智云住持（11,122）请你去跟山腰的一个“男施主”（51,80）进行道德劝说，叫他不要因为感情因素就想遁入空门，因为这是不智的行为……

②找到“男施主”，费尽唇舌让他打消心意。

③回来找智云，他会给你经验值与钱。

2.给师叔送饭

①智云住持要你去山腰的小屋中找踏云大师（55,32），并且给他送斋饭。

②等踏云大师用完膳，将空的素斋碗筷收回。

③将素斋碗筷收回来，交给智云，可得到经验值与钱。

3.消除瘴疠

①智云住持说踏云大师打算要施法消除瘴疠之气，需要助手，先要去找服侍踏云的“小沙弥”（40,116）。

②小沙弥就在智云所在处大殿右侧厢房内，他叫你自己去找踏云大师。

③找到踏云并说服他让你当助手，他要你去山脚下的民宅处送辟邪佛珠给老阿公（7,13）。

④将佛珠交给老阿公，然后回去找踏云。

⑤山上的瘴疠是因为毒蛛太多，踏云要你去杀个10只回来给他。

⑥杀蜘蛛并拿到10个“蜘蛛的尸体”。将蜘蛛的尸体交给踏云。

⑦去老阿公处回收佛珠。

⑧将佛珠交给踏云。

⑨踏云会要求你将“邪封瓮”拿到老和尚（22,103）那里去超度。

⑩老和尚就在正殿左侧厢房内，他会给你经验值与钱。P

不谈虚拟 我们看实际

久游网周边篇

■策划 本刊编辑部 执笔 真·添乱

兵家有云"兵马未动，粮草先行"，久游网似乎是把这句话演绎了一下，变成了"游戏刚动，周边已行"。这不，他们运营的两款游戏《猎人MM》和《科隆》还在测试中，游戏周边就已经很丰富了。

抱枕永远是周边中最让人喜欢的东西之一，这些软绵绵的家伙，玩游戏时可抱在怀里，生气时可乱捶解恨，睡觉时可放在脑袋下面享受软软的感觉。久游网制作的抱枕，一看上去就是一副欠扁的模样，让人拿在手里就是想捏捏捏、扁扁扁、压压压、捶捶捶……

刚开始看到这个黑色的东西，怎么也看不出它是什么，其实这是《科隆》的主题打火机。怎么样？经常熬夜玩游戏的资深玩家们，一边打着手里的怪物，一边拿起印有自己喜欢的游戏Logo的打火机，是不是真的有种身在游戏中的感觉？与打火机配套的还有香烟缸——看来久游网真的是感觉自己的游戏会有很多喜欢熬夜游戏泡在电脑前的玩家，准备得如此周全——呃，可这会不会有鼓励玩家吸烟之嫌啊？"适度游戏益脑，沉迷游戏伤身"，游戏应该适度，吸烟还是越少越好。

相对来说，这《科隆》的不锈钢水壶就健康得多了。出门旅行居家必备，而且上方有挂钩可挂在自行车或背包上，十分方便。不锈钢材质不怕磕碰，出外郊游时带上就再合适不过了。在壶体上印有《科隆》的Logo及人物头像，黑色的图案配合钢质壶体，很酷的。

这个"酷"字同样适用于《科隆》的主题T恤、棒球帽及护腕，想象一下，一个帅气的男孩或女孩穿上这一套，一定是相当有动感的，真是活力无穷。久游网的服饰正是希望能打造积极向上的阳光少年，充满活力才是少男少女真正可爱的地方。

作为一款以宠物为主的游戏，《猎人MM》的可爱宠物吸引了不少人的目光。现在我们来看看这两只仿游戏内宠物制成的毛绒玩偶——真是比游戏里还要可爱，"荷包蛋鸡"呆呆傻傻的样子，真是可爱极了；而露露虽然长得好像十分善良，但嘴角边露出的两只尖牙已透露了一个秘密——它就是"恶魔系"的小坏蛋，千万不要被它可爱的外表迷惑。

另外，久游网还准备很多玩游戏时的贴心小东西，比如说宠物造型的手垫、印有《科隆》人物原画的鼠标垫、背面印有Q版《科隆》人物的小镜子、可爱的钥匙扣等。

作为游戏正在测试中的久游网来说，能为玩家想得如此周到，做这么多丰富的游戏周边产品，实在是难能可贵。也许在游戏正式运营之后，他们还会有更多的游戏周边放出，到时候希望还能介绍给大家。


▲护腕


▲镜子


▲抱枕



▲水壶


▲荷包蛋鸡


▲露露

快来答题，奖品珍贵哟

1.《科隆》由国内哪家公司代理运营？
A.润星 B.微软 C.Intel D.SONY

2.《科隆》的开发团队还开发过什么著名游戏？
A.魔兽争霸 B.龙族 C.天堂 D.反恐精英

3.《科隆》是一款什么类型的游戏？
A.麻将游戏 B.养成游戏
C.MMORPG D.赛车游戏

4.《科隆》的口号是什么？
A.今天你科隆了吗？ B.玩科隆，上科隆
C.Just do it D.突破爽的极限

5.《科隆》和以下哪个游戏非常相像？
A.超级玛丽 B.暗黑破坏神
C.俄罗斯方块 D.挖地雷


▲《科隆》主题T恤



▲手垫



▲鼠标垫

和前几期一样，我们提出了关于游戏的问题，希望大家能回答，奖品是实用的《科隆》主题水壶。还记得邮箱吗？ red@popsoft.com.cn，千万记得要注明真实姓名、收件地址以及邮政编码，否则奖品将无法寄出。在第10期上我们的问题已有很多朋友参与了回答，中奖者的名单在这一期的"读编往来"栏目中公布，各位发出了答案的朋友快去看看自己有没有中奖喔。



▲钥匙扣



▲CD盒


▲万用铁夹



▲棒球帽



▲烟缸＆打火机



画龙点睛

《传奇3》技能使用心得对比篇

■游戏蝴蝶 斯塔克豪斯

《传奇3》的新技能推出也有一段时间了，大家对于新技能的了解也日渐增多，不过鉴于诺玛遗址中令人抓狂的爆率，导致现阶段新技能书市场价格令人瞠目。因此，笔者收集各方面资料，将目前《传奇3》中所有技能效果作了简单的对比，希望能给广大还未学习新技能的玩家一些帮助。

魄冰刺 VS 冰沙掌



作为"冰沙掌"的增强版本，"魄冰刺"尽管在冰柱的数量和威力上有所增加，但较短的攻击距离加上长时间的魔法冻结时间足以让人抓狂（大约3～4秒），而且，短距离的攻击长度（中间一条冰柱4格攻击长度，两端的5格）也不能保证引到面前的怪物被全部击中。作一个简单的计算，冰沙掌最多能同时攻击24个目标，而魄冰刺只能攻击大约30个目标（包括第一、第二格重叠部分），加上攻击范围过广，因此即使在练级时也很难将怪物分散到如此广大的区域，更何况，攻击长度的限制足以让玩家深陷重围。

甚至在PK领域，冰沙掌的使用性也比魄冰刺要好上许多，施法无间隔使得在攻城战中对复活点的控制更加有效——数名法师并排站立，同时向复活点中敌方人员复活范围施放并排的冰沙掌，这样刚复活的玩家血量并不足以承受如此大的攻击会再次死亡。而魄冰刺施法间隔完全扼杀了这个魔法在PK领域的应用——谁又肯冒着生命危险让武士近身只是为了能放出威力最大的魄冰刺呢？（魄冰刺攻击的第一格是3排冰沙掌重叠，故威力可叠加）

凝血离魂 VS 破血狂杀

这两种新技能的对比在目前最为引人注目，同样都是以削弱自身某种属性为代价换取另一种属性的提高，但两者所采用的方式却截然不同。前者为法师技能，官方说明以减少体力为代价换取自然短时间的提高。经过测试，0级凝血离魂使用后体力减少1/6，自然增加1/5，以此类推，到3级使用该技能后体力减少1/3，自然增加1/2之多。而后者增强方式不尽相同，区别于前者的是，破血狂杀是以数量级逐渐增加的，0级减少2-2防御和魔御，同时增加4-4攻击。因此，笔者相信即使达到3级之后，增加的攻击也不过十数点，与法师相比可以说微不足道。

然而，两者皆有利有弊，前者弊病在于使用之后体力扣除的幅度较大，这就导致了低血量法师的生存更加困难。同时，该技能还有一个不友好的设定——在魔法使用后10秒内无法使用任何魔法。众所周知，法师系装备在防御力上总是颇有欠缺，真正让法师能承受PK中巨大伤害的是魔法盾，但在使用凝血离魂之后的10秒内无法使用任何技能就意味着法师要在无盾而且低血的状态下白白承受对方10秒攻击，所有人都清楚，这种情况下遇到法师或者道士PK，死亡的风险极大。相对地，后者使用的后遗症就远小得多，尽管达到一定等级之后，破血狂杀所扣除的防御/魔御也同样可观，但凭借着武士的高血量，亦不至于太过狼狈。最重要的一点是，该技能使用后无任何延迟和停滞时间，武士可立刻投入战斗——尽管增加攻击的幅度不如法师技能那样明显，但这也足够提升武士秒杀对手的几率了。

阴阳法环 VS 魔法盾

说起魔法盾，身为法师的玩家自然对其感激涕零，而其他两个职业却对他恨之入骨。的确，在法师开盾的情况下，所受的伤害至少要比未开盾时少一半以上。因此在大规模的PK中，你会在混乱的屏幕上看到那些显眼的魔法盾（昵称蛋蛋）。而相比而言，道士的阴阳法环也毫不逊色。在旧版本里，道士同样以较长的血量和极强的持续作战能力著称，不过在此后更新版本中提升各职业PK伤害之后，道士再也无法像平常那样悠闲地和敌武士周旋了，即使血量超过500，也可被轻松秒杀。于是，令人讽刺的

一幕发生了，以往冲突中总是最后胜利方的道士（前提是要有足够的耐心和对手耗……），也开始和法师一样战战兢兢。就在道士玩家怨声载道时，新技能出现了。

阴阳法环，作用为当施法者血量无法承受对手一击时，法环就会自动抵消对方的攻击伤害，同时消失。尽管有施法间隔，而且在法环消失之后不能立刻使用，但这已给道士足够的保护时间了，毫不夸张地说，高等级的道士完全可撑起法环直接和武士硬碰硬。而且，除非是受到致命攻击，否则法环在平常攻击面前不会显示效果，加上法环持续时间较长，这就保证了道士在打开法环后的很长一段时间内不会受到过多的威胁。唯一需要注意的是，在道士血量极少的情况下，如何能在法环被打破之后顺利地逃离，这才是所有道士应该思考的问题。

妙影无踪 VS 隐身/集体隐身术

在旧版本，道士的隐身术可以说是鸡肋，在面对高级怪物时，隐身术几乎无法骗到任何离你4步以内的怪物。加上《传奇3》中道士的宝宝被极大地削弱，因此大多数情况下，道士在遇到危险时都优先召唤宝宝，然后再使用隐身术脱离。即使在自己级数远大于怪物的情况下，使用隐身术也不全有效。而且，隐身术在面对玩家时就完全没有作用了，所以在PK时，除非是道士间的单挑或者群P中有大量的宝宝，否则道士一般不会使用隐身术。

不过，在妙影无踪推出之后，情况得到了大大的改观。首先，妙影无踪面对怪物时的隐身效果更强了，除非是隐身后还在攻击你的怪物，否则诸如追击、包围的怪物在你使用该技能后都会失去你的踪影。这点相信经常在神舰、诺玛等高级怪物出没的地图里打宝的道士更有体会。难得的是，妙影无踪也对玩家间作了大的改动，在使用此技能之后，除了施法者本人，其他玩家是无法看到的，如同消失一般，这也给道士的PK带来了很大的便利，这样在群P中，一队拥有妙影无踪的道士完全可以承担起阻击敌人的任务！

斗转星移 VS 乾坤大挪移

尽管同属于武士魔法，而且都属于空间型魔法，但玩家对两者实用型孰强孰弱至今仍然争论不休。前者的作用在于可轻松地将等级低于自身等级的对手吸到面前，而后者能将施法者和目标互相调换位置。



斗转星移的拥护者认为这个技能的PK作用明显要大于练级，尽管武士在一些高级练级点如果遇到大堆怪物群集时可利用这个技能将它们各个击破。但很明显，在PK中将对方某些重要人物吸到面前后将其秒杀的实际意义更大些，尤其是在群体PK里，会使用这个技能的武士将成为敌方法师和道士的噩梦，甚至连武士也不得不忌惮三分。



乾坤大挪移的Fans则认为，群体PK大多数时候都发生在练级点，也只有在练级时的冲突才容易引起整个行会的争执。因此争斗双方不仅要应付对方的攻击，还要应付来自怪物的威胁，乾坤大挪移就可很好地利用这一点。举一个简单的例子，一个高级武士引来一群怪物之后，使用乾坤大挪移和目标转换位置，通常情况下，目标在变化位置之后就稀里糊涂地被怪物杀死，即使侥幸逃脱，也是奄奄一息，让己方同伴补上几下攻击即可。即便在双方防守都十分严密的情况下，利用乾坤大挪移也可轻易地将处在队伍中央的敌人转换到面前加以攻击，而使用技能的武士也完全可利用野蛮冲撞的无敌时间冲出敌人的火力圈。

焰天火雨+怒神霹雳 VS 爆裂火焰+地狱雷光

尽管前两者新技能也有不小的施法间隔，但其攻击范围之广、威力之大，要远胜于后两者，这也让两个新技能免受魄冰刺的尴尬待遇。

对于爆裂火焰来说，尽管释放速度快，攻击范围较广，但其范围也仅仅限制在3X3格的范围内，在群P中能同时击中两个目标已算相当不错了。而焰天火雨就没有这个顾虑，这个技能的特点就在于只要施法者朝着敌人方向使用该技能后，就会有和敌人人数对应的大火球飞去（3级焰天火雨的攻击人数上限是11人）。这些增强了威力的大火球还拥有另一个恐怖的特点，就是不受障碍物的影响，这在PK中明显占据了相当大的优势。

怒神霹雳的处境相对要差一些。在攻击威力上，怒神霹雳就远弱与地狱雷光，除了魔法攻击中心的那一点威力强过地狱雷光之外，其它攻击范围内威力要逊色许多，而且越远离中心，攻击的威力也越小。不过，这个魔法最令人感到恐怖的地方还是它大的惊人的攻击范围，广达9X9格的攻击几乎覆盖了整个可移动的屏幕（扣除障碍等无法攻击的目标），也正因为如此，在群P中只要法师人数足够，怒神霹雳攻击威力偏小的弱点完全可以克服。

画龙点睛

《神话》兽族骑士上手指南

■游侠创作室 Along

兽族骑士是《神话》里拥有力量与充沛体力的肉搏型战士，依靠高体力可长时间与怪物近战搏斗。笔者在这里给喜欢兽族骑士的新人玩家一些经验和心得，希望能有所帮助。

创建角色

首先输入账号和密码登录游戏。国家选择右面的克迪亚王国，即玩家简称的兽族；职业种类选择圣斗士，因为只有圣斗士才能进阶转职为骑士。游戏人物的五大基本能力值：力量（影响战士的攻击力，力量越高，能装备更高级的圣斗士之刀）、敏捷（影响其攻击速度、爆击率和绝对防御成功率）、体力（影响最高的HP量、HP回复量和一般防御力，体力越高，就能装备更高级别的圣斗士钝器、头盔、盔甲、腰带和左右护腕）、智力（影响SP最大值、SP回复量，智力每十点可得多学一个技能）和智慧（影响魔法的抵抗力）。骑士建议把5点初生人物属性投放到体力上，这样前期升级更加容易，拥有更高的HP值和回复量并且可拿更高级的钝器和防具，而且这也是骑士的加点重点。

高速转职流程

异种族初生地是雷汉大陆的欧佩尼城市，进入游戏后，先走向欧佩尼城市坐标的西南方升级打怪，1级可在沿岸打几只蝙蝠直接升到2级。2至6级可根据能力顺序去杀蝙蝠、小型盗虫和进化水母。



等级提升到6级后，回到欧佩尼城市，先把该市的所有新手任务接过来，包括铁匠的狩猎（NPC：欧佩尼 2450.3275 铁匠）、送货到便利商店（NPC：欧佩尼 2441.3269 一般道具商人）和猎杀进化水母（NPC：欧佩尼 2441.3269 一般道具商人）3个任务，完成任务后基本上可到9级左右，到专家级转职训练师处就可进行转职了。

转职后把转职前未分配的点数分配到体力上，把剩下的钱用来学习硬身术和初级阶段的武器强化（也可选修一个攻击技能）。学完技能后就可沿着欧佩尼城市到贝宾猎营进行成长。骑士打怪的基本原则是量力而行，每提升一级都可换一种怪，在30级前都可打比自己高2级的怪。有条件的朋友可去杀等级高3级的怪得到最高经验值。

技能和配点篇

骑士的技能前期搭配比较单一，一般是“硬身术+保护术”或“硬身术+武器强化术”，前者以高防御高格档为主，这种骑士不容易被怪物杀死，但杀怪的速度比后者要慢。后者舍弃了保护术，而把技能投放到增强攻击力的武器强化，杀怪比第一类骑士要快一点。

笔者建议还是修炼第一种骑士，毕竟骑士是队伍中肉盾，而且保护术可给队友加，这时队友得到的格档几率将和自己一样高。值得一提的是，骑士的硬身术和保护术是Cast咏唱魔法，要蓄气后施放才能得到真正的效果。配点实在没什么好说，《神话》只流行全体型的骑士，即把升级属性全部加在体力上，后期（50级以后）可因玩家喜好分配到力量或体力上。

装备篇

兽族的装备包括一个主要武器、头盔、盔甲、腰带和左、右两个护腕，其中腰带和左护腕是没有属性的，而且又不能精炼，只要点数满足时，就到商店更换新的。骑士的武器应选择附加的攻击力较强的，第一个洞首先镶嵌黑色月亮宝石（吸收属性+3），第二洞以后随意。头盔、盔甲和右护腕应选高防御的，盔甲附加的属性选择增加MP最多值的，因为后期骑士少量的MP根本不够应付高消耗技能值，头盔属性建议使用镶红宝石（力量+9），效果很不错，人类巫师比较流行使用火光箭和电箭术，所以盔甲和左护腕第一洞该镶红宝石和钻石，第二个洞后盔甲可镶黑色月亮宝石（防御力+3）或蓝宝石（MP上限+150），左护腕全加钻石加格档几率。但装备这些武器、防具的最重要的前提是你能满足装备所需的属性要求。P

画龙点睛

《刀剑Online》阵法系统图解

■北京 宇宙超级无敌美少男

《刀剑Online》里，阵法分为简单阵法和多人阵法。简单阵法只要够一定的级别，就可学会，类似学会一种新的魔法或技能。

普通阵法

组阵者的要求如下：

1.组阵者的人数≥阵法所需人数

2.组阵者必须在同一个队伍中

3.组阵者必须都已学会了该类阵法

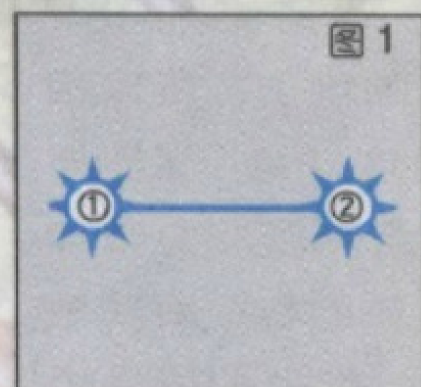


图1

A.两人阵法

阵形：（图1）

名称：星月同辉

说明：两人阵是由两个人组成，是最低级的阵法。需要注意的是：当组成阵法的是夫妻两人或是兄弟师徒两人时，阵法的威力会有适当的提升。

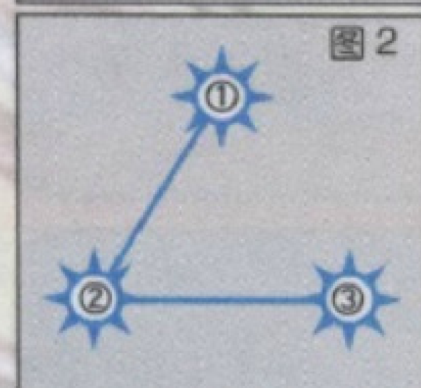


图2

B.三人阵法

阵形：（图2）

名称：日月星辰

阵法说明：简单阵法，需要三人组阵方可。

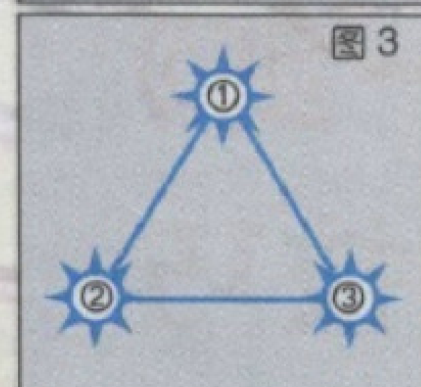


图3

阵形：（图3）

名称：三分鼎足

阵法说明：相对日月星辰而言复杂一些，相应地，阵法强度也更强一些。

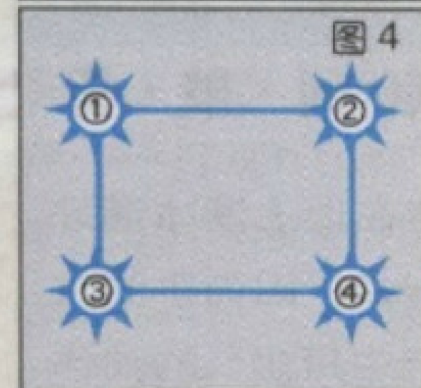


图4

C.四人阵法

阵形：（图4）

名称：四子连珠

阵法说明：简单阵法，需要四人组阵方可。

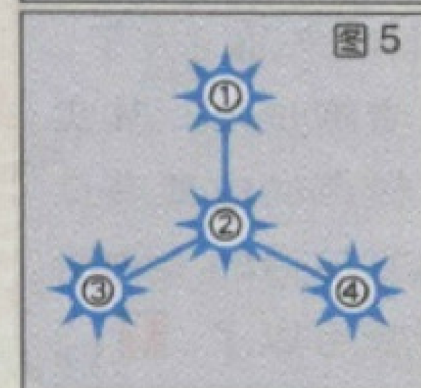


图5

阵形：（图5）

名称：三星邀月

阵法说明：相对四子连珠而言有弊有利，相应地，阵法强度有所变化。

D.五人阵法

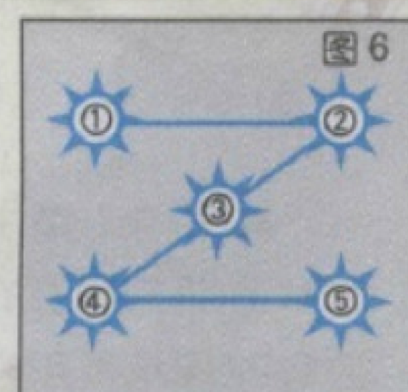


图6

阵形：（图6）

名称：一字长蛇

阵法说明：简单阵法，需要五人组阵方可。

高级阵法

高级阵法是指相对复杂的阵法，对组阵者的要求相对更高，阵形也比较复杂，大型阵法需要的人数更多，阵法带给玩家的属性提升更强，同时对组阵者相互之间的配合要求也更高。高级阵法中有一部分只能通过教派的开发和研究获得。教派中教众学习自己派别的阵法，一定要通过教主的许可才行，因为研制阵法需要花费教派公共财产！

在阵法研究到了一定程度后，还会出现恐怖的"阵法嵌套"，就是阵套着阵：由若干阵法组成更大的阵法。那样层层嵌套，阵法的大小就真是无穷无尽了！

组阵者的要求如下：

1.组阵者的人数≥阵法所需人数

2.组阵者必须在同一个队伍中

3.组阵者必须都学会了该类阵法

高级阵法主要有以下几类：

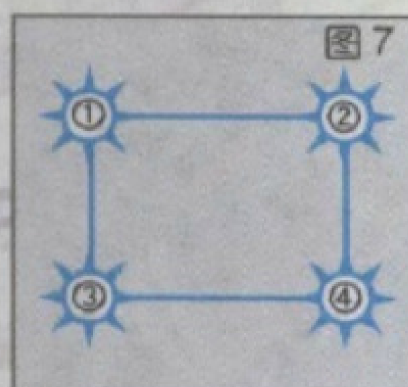


图7

A.四人阵法

阵形1：（图7）

阵法名称：洪荒四象

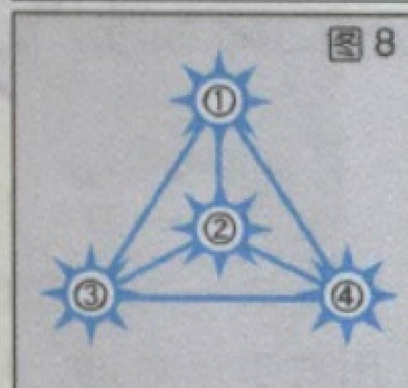


图8

阵形2：（图8）

阵法名称：三刃夺命

阵法说明：传说中，这个阵是四人阵中最强的阵。

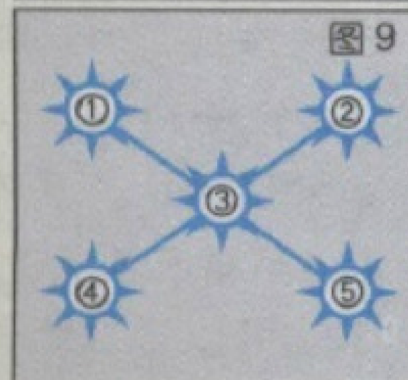


图9

B.五人阵法

阵形：（图9）

阵法名称：五岳通天

阵法说明：五人阵法中的一种。自由度较大，相对灵活，除了对核心人物要求较高外，其他人可相对灵活发挥，只要注意保护核心人员，阵法就不易被破。P

小技巧大集合



《绝对女神》奉献骑士装备指南

■游侠 爽朗

其实骑士最主要的两个属性就是回避与命中，所以大家前期只需要在这两个属性上稍微注意就可以。但在学会冲撞技能时就一定要注意，护肩的+5是非常必要的，一个+0的护肩与一个+5的护肩发挥出的作用可相差好几百的血。大家升级或者购买装备时只需注意3项：手的命中、靴的回避、护肩的等级。50级以后可根据自己的财力把装备全部换成+5的。

武器方面，建议选择的属性是最大攻击、最小攻击、攻击百分比、命中、攻击速度、致命几率、伤害转SA、伤害转RA。这里需要注意的是15级与44级那把剑，15级的需要用到20级才可换新剑，44级需要升到52级才可换新剑，所以这两把武器尽量选择好一些的，尤其是44那把，因为44到52的过程实在是太痛苦了，如果是单练，武器太烂的话很难升级。

首饰方面，戒指尽量要增加最大攻击百分比多的，最小的不建议使用。其他属性中，增加最大攻击、最小攻击的数值当然是越大越好。另外，戒指是可以回RA与SA的唯一首饰，一般有2%攻击转RA或SA的就是比较不错的戒指了，可根据以上的练法来适当选用。项链尽量采用+回避率的而不是用加防的，加背包RA/SA回复量的用来练级也不错。手镯方面，尽量使用EXP与GEN都加的，因为奉献骑士没有范围攻击，所以相对说来打怪的效率不高，这时多加的这一点EXP与GEN就很必要了。同时附带的属性尽量要以加力与加敏为主——因为一般人背的都是52体质的包，后期系统自动加的都够了。假如不练魔战的话，智力的属性也是多余，要知道假如是一个敏+5的手镯就相当于你升了一级！



《破天一剑》动作高级技巧

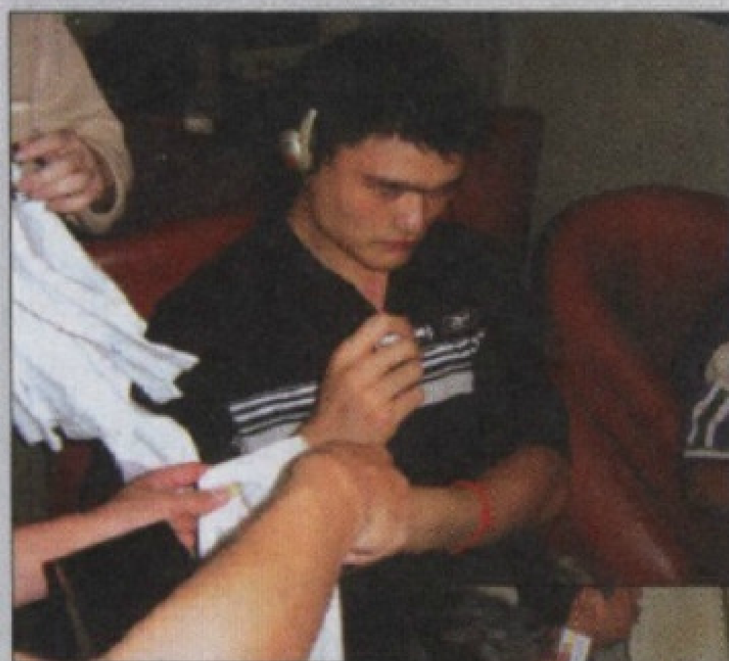
■北京 剑·破·斩

空中一刀：经常能看见很多玩家跳到空中，然后在空中砍一刀的动作吧？首先，条件当然是要会跳啦。先用右手点右键，随便点哪里能跳起来的地方，然后左手迅速按住Ctrl，同时右手点鼠标左键，这样就完成啦。

空中打坐：这个应该更常见了吧？首先条件是你必须会打坐，先用右手点右键，随便点哪里能跳起来的地方，然后左手拇指迅速按住Ctrl，食指迅速按住S，这样，你就可以坐在天上啦。

溜冰：看见过别人先跳起来了然后落在地上溜冰溜好远？呵呵，这个动作要比前两个动作难一点，因为手的灵活度要高一些才行，具体做法就是在"空中打坐"的动作之后立即点鼠标左键，这样就能在地上溜过来溜过去了。

空中漫步：见到过人在空中走路或者跑步吗？其实那是和"溜冰"一样的动作，只不过右键点的位置有点不同。以你的人物为中心，鼠标点的地方与你的人物所在位置所连成的直线要和屏幕上下平行就可以了。





姚明惊现WCG上海赛场！6月18日，对于WCG上海赛区的组织工作人员来说，真是难忘的一天。姚明这位国际体坛的篮球巨星，象一个普通玩家一样来到赛区的网吧里打上了CS。签名！合影！姚明真是一位平易近人的明星，从侧面来看，是不是也说明了WCG和电子竞技运动的吸引力呢？

2004年是奥运年。8月份，4年一度的奥林匹克运动会将在遥远的雅典点燃熊熊圣火，来自全球的体育健儿将争夺现实世界中最高的竞技荣誉。与此同时，另一个奥林匹克的竞技战火也正在虚拟世界中开始燃起，这就是被誉为“电子奥林匹克”的世界电子竞技大赛（WCG，world cyber game）。与现实中的体育竞技不同，电子竞技不需要良好的身体条件，也不需要诸多资格审定，只要同样具有“更快、更高、更强”的体育竞技精神，任何人不分性别、种族、地域，都可在虚拟的世界寻求自己的梦想，体现自己的生存价值。这就是电子竞技会迅速聚集万千玩家痴迷不悔的原因所在。赛事创办之初，参赛国家和地区仅有17个，参赛选手仅1万人。经过几年的发展，到2003年的参赛国家和地区已达55个，参赛选手已超过60万人。成为全球规模最大的电子竞技赛事。奥林匹亚山上诸神的光芒，同样笼罩于比特的世界中。

6月4日，“WCG2004三星电子杯世界电子竞技大赛中国区选拔赛”陆续在神州大地的15座城市（北京、上海、广州、沈阳、昆明、福州、南京、杭州、长沙、武汉、重庆、成都、深圳、广州、济南）开锣。来自全国各地的玩家再次为了实现自己的梦想而走到了一起，他们当中的胜者，将于7月汇聚北京，争夺代表中国参加10月在美国旧金山与全球的顶尖电子竞技选手角逐WCG总决赛的资格。

下面，我们就看看已经结束了的部分比赛战况，感受一下虚拟世界中纷飞的战火。

WCG 2004

诸神的光辉

——WCG中国区预选赛部分战况通报

■本刊记者 冰河

武汉赛区 WCG

武汉地处九省通衢之地，地理位置具有优势，它在电子竞技水平同样处于全国的中上游，因此比赛也格外激烈。此次武汉赛区共有36支CS队伍和60多名魔兽选手报名参加WCG武汉分赛区选拔赛，总人数达到了240多人。在CS的4强决赛中，湖北强队NSL干净利落地以13：5战胜此前在比赛中表现相当抢眼的河南冠军队nTu，从胜者组中顺利进军冠亚军决赛。而nTu并没有因为一次失利而受太大的影响，以漂亮的13：0战胜了EcGuard，从而以败者组第一的身份进军决赛。冠亚军的决赛中，在第一张地图（inferno）的比赛里，nTu一上来就在手枪局中上演了以1打4的大翻盘，从而在士气上占了上风，也掌握了比赛的主动权，结果以13：7取得了第一场的胜利。第二张地图（train）的比赛，一开局nTu依然打得很顺利，前半场结束时他们以7：5领先。由于后半场换边后nTu要由T换成他们更擅长的CT，所以现场很多人预测他们将最终取得比赛的胜利，可是比赛的结果却出乎所有人的意料，整个后半场完全成了NSL的表演赛，nTu连输7局，不仅输掉了比赛，也输掉了快要到手的冠军。

《魔兽争霸III》的比赛结果也同样意外，虽然刘富欢（A.G_HuanHuan）此前作为湖北地区的知名选手也具有非常强大的实力，但是由于最近的一些变故使得他长时间没有参加比赛，未曾想再次重装上阵便威风八面，在8强和冠亚军决赛两场比赛中，两次战胜河南籍职业选手中国名将李晓峰（YolinY.Sky），无可争辩地登上武汉赛区魔兽冠军的宝座。



CS项目冠军：NSL
亚军：nTu
《魔兽争霸III》项目冠军：刘富欢
亚军：李晓峰

广州赛区 WCG



广州地区是中国电子竞技领域精英聚集的地方，每次重大赛事的预选赛中，名将的落马都不算是冷门。6月13日，广州的绝顶高手网吧中，广州地区的绝顶高手为了广州地区的两个WCG中国总决赛出线名额进行了一番殊死的搏杀。CS项目的比赛中，星空网盟的知名战队Star.ex与SCEC战队经过连番血战，分别从败者组与胜者组杀出，会师决赛。经过两轮的较量，Star.ex战队成为最终的胜利者。



CS项目冠军：Star.ex
亚军：SCEC
《魔兽争霸III》项目冠军：李顺风
亚军：吕傲丹

《魔兽争霸III》项目的比赛中，去年代表中国出战韩国总决赛的知名选手吕傲丹（EAT）很早就被王国军打入败者组，从而开始了只许胜不可败的惊险之旅。但他抖擞精神击败了蔡璐和刘升，在败者组中杀出一条血路，与李顺风（MS_Aauarius）展开最后的决战。最终李顺风人如其名，借助胜者组的顺风击败吕傲丹，成为本次广州赛区的冠军。

济南赛区 WCG

6月13日下午1时许，2004年WCG的山东区预选赛在济南网图网城中心店结束。这次比赛共有41支CS战队和46名"魔兽3"选手参加。两天半的比赛紧张而有序。两个项目的选手抽签分为32组捉对厮杀，直至以单淘汰的方式决出各自项目的8强后，才转入双败赛制的比赛。其中CS的淘汰赛波澜不惊，只有pro经过4场加时赛才淘汰sdboys战队。8强之中有济南和青岛战队各两支，泰安、临沂、淄博、烟台战队各一支，基本反映出目前山东各地电子竞技的发展水平。去年WCG山东冠军、青岛的L*M今年未亮相。

进入8强赛后，从背包到手机都是统一型号的职业战队M一场未负挺进决赛。在半决赛中以13：11取胜AoTai。而1/4决赛后进入败者组的V-nice.5F也一直未遇过多阻力。使用Cbble地图，耗时一个多小时的决赛争夺异常激烈，V-nice.5F在开场0：3、上半场5：7落后的情况下一直紧咬局势，比分差距总胶着在2分之内并多次出现交错上升的局面。当比分打至10：10后，难以走出大赛不胜怪圈的V-nice.5F未能再次抵挡M的冲击，连失3分抱憾亚军。



在早些时候结束的《魔兽争霸III》比赛中，天津选手田亮、郑州选手弓慈航和济南选手时圣金分别夺得前3名。至此，战队M和田亮得以从山东赛区出线，并将在7月赶赴北京参加本次WCG全国总决赛。

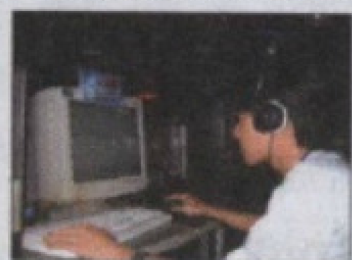
CS项目冠军：M
亚军：V-nice.5F
《魔兽争霸III》项目冠军：田亮
亚军：弓慈航

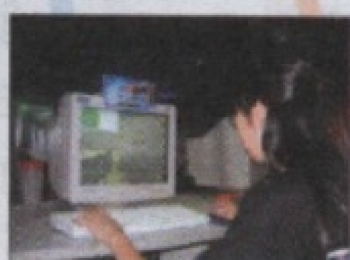
沈阳赛区 WCG

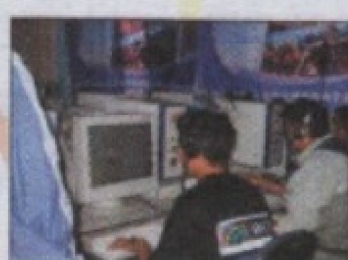
CS项目冠军：Braveheart
亚军：EV
《魔兽争霸III》项目冠军：陈浩
亚军：于雷

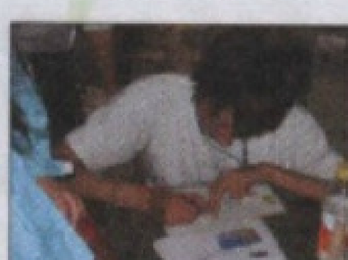
WCG中国区选拔赛沈阳赛区的比赛于6月4日至6日在沈阳飞达网吧举行，有31支CS战队和42名魔兽选手参加了比赛。沈阳地区的电子竞技选手虽然在历史上不如南方选手战绩显赫，但在近一年来的各种赛事中，沈阳选手取得了不俗的战绩，因而沈阳赛区的比赛情况也吸引了众多电子竞技爱好者的注意力。经过3天的艰苦角逐，最终Braveheart战队（原沈阳27Computer战队）将来自哈尔滨的老牌强队EV战队斩落马下，成为沈阳地区CS项目选拔赛的冠军。而来自CCTY网盟的陈浩和于雷则包揽了魔兽项目的冠亚军，将代表WCG2004沈阳赛区征战中国区北京决赛。













值得一提的是，由于本次报名参赛的选手人数减少，《星际争霸》和FIFA 2004两个项目的选拔不设置地方分赛区，所有参加这两个项目比赛的选手均到北京直接参加比赛。对于曾在中国大地风行一时的两个竞技项目来说，这也许是它们在WCG中最后的辉煌。不过，即使有一天它们已不再是比赛的正式项目，所有的电子竞技爱好者也都将铭记它们带给我们的快乐。



CON4总决赛全明星合影。

突进，中国精灵！

ACON4总决赛战报

■河南 bobrt

上期我们为大家简单介绍了在上海举办的ACON4全球电脑游戏大赛决赛的赛况，这次将为大家详细介绍比赛的一些精彩花絮，并且献上一场精彩的战报。

经过为期数月在全球21个国家及地区进行的初赛后，最后有18位魔兽选手入围ACON4总决赛，其中不乏大家经常在Replays中看到的明星如APM70、4K.Grubby、SK.sweet等。

6月4日，除了来自中国台湾省的CareFly以及次日来沪的SUHO外，所有选手都陆续抵达了上海。大部分欧洲选手都集体在法兰克福转机，他们一下飞机就吵着要去网吧进行练习。值得一提的是，来自美国的mTw-Wizard由于要从北京转机，直到午夜12点才抵达上海，这可苦了接机的工作人员。如果当时他在上海迷路了，那么ACON4的最终冠军就要易主啦。本次比赛采用的是TFT 1.14B的版本，这受到了不少玩家的非议。由于ACON4的预赛是在5月之前进行的，考虑到比赛的连续性，组委会决定沿用1.14B其实无可厚非。在经过惊诧、异议和接受的短暂过程后，当天最重要的一个环节开始了——选手分组抽签。抽签结果几家欢喜几家愁：SK战队来了个小组大团圆；中国选手SUHO和兽族皇帝4K.Grubby分在了一组；mTw战队的2名选手虽然第1轮对手都不强，但也分在了同一个小组；APM70抽到了一个上上签，同组的其他选手对他的出线基本构不成什么威胁。

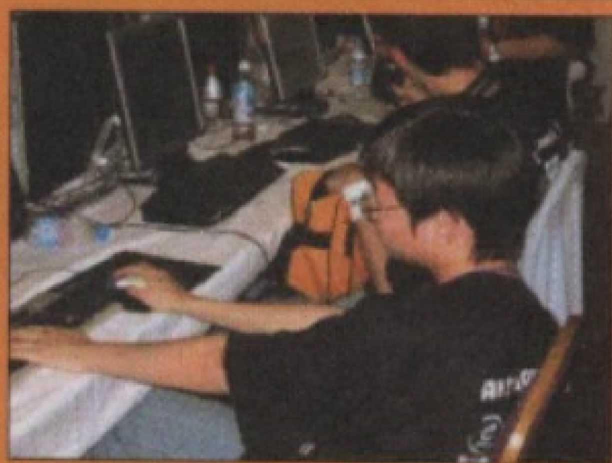
6月6日，ACON4的全球总决赛在上海世贸商城7楼顺利地举行了。由于这次ACON4比赛限制了入场人数，以致出现了一票难求的状况，票价竟然一度被黄牛炒到200多元人民币一张。第1场比赛，香港选手CPTP.13U就为大家带来了一个惊喜，他用ORC的TOWER RUSH战术2：0干净利落地拿下了国外强手，一时间场内欢声雷动。之后中国冠军SUHO同世界著名选手4K.Grubby一战更是惊天地泣鬼神，两位选手出神入化的操作让玩家们体会到了世界级比赛的水准，最终我国选手SUHO击败了来自荷兰的兽人皇帝4K.Grubby打入了4强。

接下来是半决赛，SUHO VS Wizard，Sweet VS DeadMan。Wizard是战胜了队友Tak3r进入4强的。DeadMan前2场都是轻松取胜，而Sweet两个2：0战胜SK的2位欧洲顶级人族选手HeMaN和FatC，足见其实力和必胜的气势。现场转播的是Sweet和DeadMan的比赛。首盘Sweet在TR上玩起


华丽的奖杯。


赛场一角。


颁奖仪式。
（左起Wizard,DeadMan,Sweet,SUHO）


半决赛中惜败的苏昊（SUHO）。


我国选手SUHO领奖。

了纯石像战术，初期和中盘的精彩操作让DeadMan见识了韩国流派的华丽，但DeadMan凭借2矿的经济以及稳健的作风终于在最后时刻翻盘。可能是首战耗费了大量精力以及心态受到影响，在第2盘的战斗中，Sweet没有继续使用石像来战斗，而是用了胖子，结果倒在了DeadMan强大的WD和奇美拉的攻击之下。4强里唯一的UD，BN第1个50级的选手，为填补韩国的世界冠军空白而来的Sweet倒下了。然而一切还没有结束，就在Sweet出局后不久，另一场半决赛传来SUHO失利的消息。

可以说SUHO的失利大部分要归咎于心理因素。如果说战胜Grubby是超水平发挥的话，那么输给Wizard就完全是轻敌的结果。第1局轻松取胜后，第2局SUHO打得不够紧凑，让对手的熊成了型，败下阵来。第3局SUHO心态受到影响是显然的，最终期待中的中韩大战竟然上演在第3名的争夺中，不能不让人感到遗憾。Sweet在第3名争夺战中打得非常认真，结果SUHO以0：2败阵。

最后的决赛让人大跌眼镜。APM70连续两盘用错误的战术和Wizard对打，迅速地输掉了比赛。那个差点在机场失踪的美国人，那个以北美第2替补身份来到上海的Wizard获得了最后的冠军，成了东风悦达·起亚1.3AT千里马轿车的主人。获得亚军的俄罗斯选手APM70、获得季军的韩国选手SK.Sweet、获得第4名的中国选手Yoliny.SUHO则分别获得了3500美元、2000美元和1000美元的奖金。

无论如何，2004年6月6日是应当被记录在中国的电子竞技史册中的，升技在赛后许下的“我们明年再见”的承诺也着实留给了玩家和选手一个更远的期待，就让我们明年的ACON5再见吧。

这次我们带给大家的战报是由中国选手SUHO对阵来自荷兰的选手兽人皇帝4K.Grubby（以下简称4K）。中国选手SUHO虽然在国内的赛事上取得过不少大大小小的奖项和头衔，不过在国际赛场上却总是表现欠佳，至今没有取得过什么好的成绩，因此被很多人批评说他外战不行。4K是这次ACON4比赛的最大夺冠热门，在ACON4主页上进行的夺冠投票竞猜活动中4K以绝对优势占据着第一的位置，这也从一个侧面反映了4K的实力。一向外战不行的SUHO与夺冠大热门4K在1/4决赛中相遇了，这一场决斗抓住了所有在场玩家的目光。

对战的地图是大家都非常熟悉的经典地图Lost Temple。我国选手SUHO使用暗夜精灵出生在神庙的左边9点钟位置，兽人皇帝4K则率领着他的兽人部落在神庙的右边3点钟位置扎营。由于Lost Temple本身地图就比较大，2名选手的位置又是远点，因此比赛中的骚扰和进攻可能都会比较麻烦，但相对应比赛也将更加持久和精彩。SUHO采用的是速分基地的开局，第一英雄选用了以骚扰和杀伤力见长的守望者，看来他是想利用守望者的机动性和骚扰能力在前期拖住对手，顺利地进行分矿。由于同时派出了两个探路的农民，因此4K的动向尽在SUHO的眼中，守望者一出祭坛买了靴子就直奔兽人基地而去。4K是常规的单兵营开局，先知第一英雄。首发的先知一走出祭坛就带着步兵直奔神庙打猎练级，但这一切尽在SUHO的掌握之中，4K第1拨小怪物还没有打完，守望者就已赶到了，只见守望者一阵毒镖将先知杀回了老家，但4K也不是一盏省油的灯，控制兽人农民堵路口、钻地洞，将SUHO堵在了基地之外。看着煮熟的鸭子要飞掉了，SUHO很不甘心，于是派守望者利用隐身能力隐藏在4K基地外围准备再次偷袭先知。4K的商店完工以后，先知马上过来购买治疗药膏疗伤，这一切都被SUHO躲在一旁的守望者看。


SUHO的守望者与先知在兽人基地里赛跑。

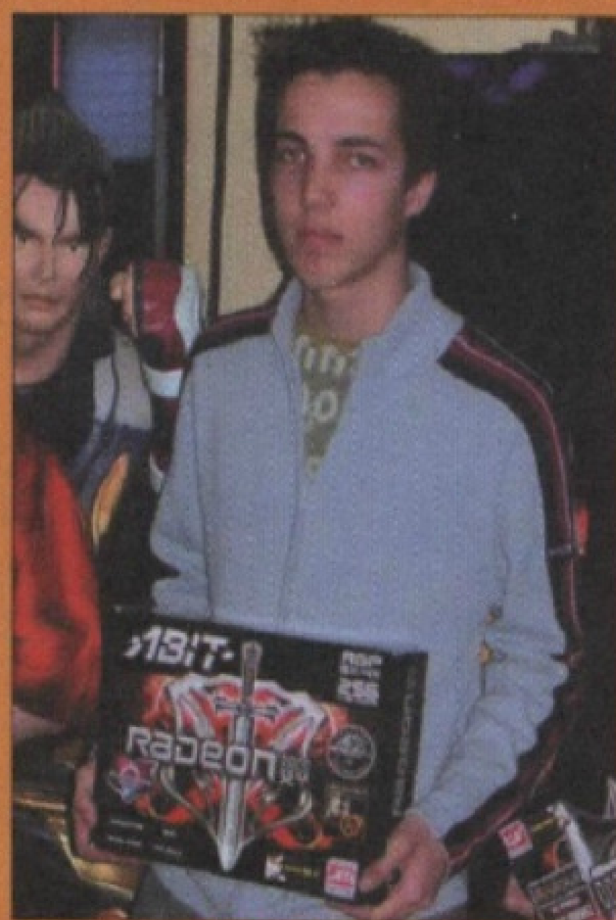

骚扰的先知被传送回城的守望者抓了个正着。


双方在地精商店门口展开激烈的战斗。


SUHO在地精试验室门口偷袭4K.Grubby。

在眼里，SUHO突起发难，追得先知绕着基地和守望者比起了赛跑，最后靠着治疗药膏的治疗和兽人地洞的标枪乱射，4K成功地逼退了SUHO的守望者。

SUHO的守望者一撤退，4K的先知就迫不及待地领着兽人步兵按顺时针方向开始沿着地图的外围进行打猎活动。SUHO撤回家中的守望者配合刚出来的女猎手将分基地开了起来，然后在中央的神庙四周巡视准备找先知的晦气，不过由于4K聪明地沿着地图外围MF，杀气腾腾的守望者和女猎手只抓到了一个准备去同先知会合的可怜的兽人步兵，将其残忍地杀害后，SUHO大胆地选择了MF神庙中央泉水处的怪物，从怪物身上掉落的野性护符充分证明SUHO作了一个非常正确的决定。在SUHO进行MF活动时，4K3级的先知带领着3个兽人步兵气势汹汹地杀到了SUHO的分基地开始大搞破坏，刚走出祭坛的牛头人酋长则带着另一拨部队进行双线MF，并在先知刚刚打猎的6点钟主矿位置放下了一个分基地。SUHO聪明地使用回城卷轴将部队回到了分基地的外围，逼得4K.Grubby骚扰的先知不得不选择回城来逃跑。



4K.Grubby。

进行了药膏的治疗和短暂的休整之后，4K的部队由双英雄率领着再次开向了SUHO的基地，兽人大军在SUHO的基地外遇到了SUHO守望者带领的暗夜部队，这支部队刚刚完成了对7点钟地精商店的MF。这时4K的兽人部队由于狼骑士的加入在部队的构成上显然比SUHO的女猎手大队要强上不少，4K有效地使用狼骑士的撒网加上双英雄的技能，且战且退地不断杀掉SUHO的女猎手，但SUHO用野性护符召唤的3个熊宝宝和守望者刀扇对兽人部队的不断打击，逐渐改变了战局，兽人的部队由且战且退变成了全线溃逃。虽然凶狠的守望者带着女猎手大队一直追杀可怜的兽人们直至兽人基地，但由于兽人步兵的皮糙肉厚和牛头光环的支持，兽人步兵一路上的死伤也并不大，考虑到兽人地洞出色的防御能力，SUHO的守望者带领着部队不甘心地撤退了，这一战双方都没有占到什么便宜。

4K真是一个战争狂人，进行了一番休整之后就又开始了进攻SUHO分基地的计划。此时SUHO的守望者通过长期勤劳的MF也终于达到了5级，这在回城救援分基地时让4K很是吃了一惊，3级刀扇的威力果然不同凡响，配合开始的女猎手和家里面围积的弓箭手很快将4K的部队打成了贫血状态，4K的先知也只好赶快选择回城来保存部队实力。这次被击退之后4K明显学乖了一点，准备对7点钟位置的地精实验室进行MF，但不巧的是，这都被前来进攻的暗夜大部队看在了眼里，由于SUHO将夜间视野的升级选项完成了而当时又正好是晚上，在夜间目光比较短浅的兽人完全没有发现自己的一切行动都已暴露在了暗夜精灵的夜视眼之下。阴险的SUHO将部队稍微向后拉了一下，等到4K的部队与野外生物接上火之后才一拥而上。4K大惊，但兽人皇帝的称号也不是白拿的，先知一个速度卷轴兽人的大部队就已撤出了被暗夜大军和野外怪物两面夹击的位置。然后双方展开了一场大规模的混战，英雄技能猛施，小兵尸体横飞，一不小心SUHO的月之女祭司也被送回了祭坛。一个守望者的刀扇显然没有冲击波闪电链加上4个投石车的火力猛烈，在女猎手被屠杀殆尽之后SUHO的守望者也就马上选择了回城。这场战斗下来双方均是损失惨重，大部队几乎全灭，SUHO只剩几个弓箭手，4K也只保存了几辆投石车。

这就到了考验双方兵力补充能力的时候了，由于SUHO拥有4个出兵建筑（两个战争古树、1个风之古树、1个知识古树），比4K的两个出兵建筑（1个兵营和1个兽栏）多出了一倍，因此在兵力的补充恢复上SUHO占据了绝对的优势。不过4K还没有意识到这个问题，进行了一下MF之后

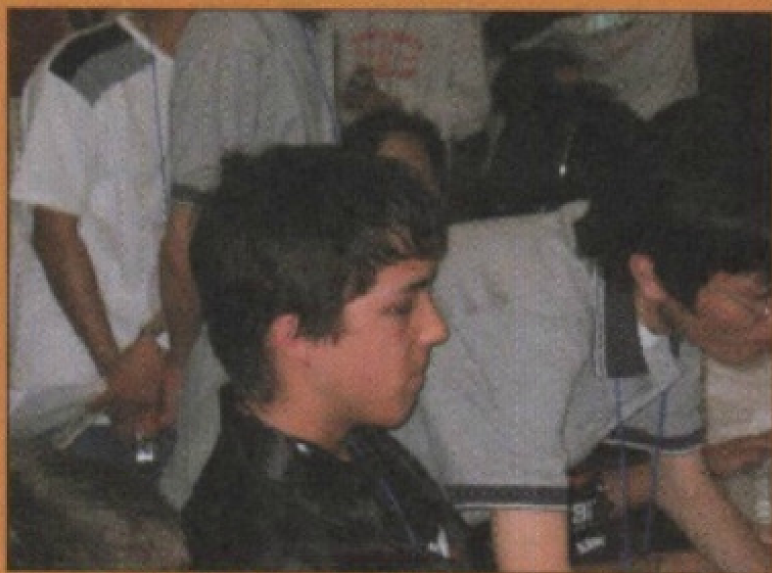

在SUHO基地外发生的决定整场比赛的战斗。


4K.Grubby的分基地被占有兵力优势的SUHO摧毁。


4K.Grubby最后的一搏。


随着先知的倒下4K.Grubby也打出了GG。

又对SUHO发起了进攻（可能他以为SUHO的情况比他更糟糕？），由于兵力补充不足，4K的前线部队迅速被击溃了，他的两个英雄迫不得已成了投石车的肉盾和暗夜精灵大部队的火力集中点，牛头与先知先后被打成红血，一个回城一个上飞艇，竟然还都逃过一劫。先知与牛头的连环杀伤技能也没有白放，这边SUHO的守望者也在红血状态下回城了。双方兵力上的损失毕竟大不相同，本来就补充不上来的兽人部队更是一蹶不振了。在刚刚这场大战进行的同时4K派出了两个地精自爆工兵想去偷偷地炸掉SUHO的分基地，不幸的是，由于两个地精自爆工兵走得距离太近，第1个工兵自爆时竟然将第2个工兵给炸死了，因此幸运的SUHO此时还是拥有两个矿区正常运作。


输给SUHO之后的4K.Grubby郁闷的看起了replay。

SUHO当然不会轻易放过利用自己兵力优势的机会，将4K6点钟方向的分基地顺势拆掉，兵力处于劣势的4K眼睁睁地看着分矿被拆就是不敢去救。SUHO这边一线飘红，在杀掉4K分矿的最后一个农民后，守望者竟然升到了6级召唤出了复仇的灵魂，这下对于本来就处于劣势的4K来说无疑是雪上加霜。不过4K还是不肯就此认输，决定利用手上仅有的一些部队进行最后一搏。这最后的一场大型战斗还是在SUHO的基地外展开，守望者快速交叉使用两个杀伤技能打击对手部队，巧妙地对部队进行调动，有效地躲避着投石车的轰击，本来就有一定部队优势的SUHO轻易就占了上风，4K再次选择了撤退，不过这次跑掉的就只有两个英雄和4辆投石车了。剩下的就只是收尾的清扫工作了，不过其艰难程度大大出乎SUHO的想象，4K这边瘦死的骆驼比马大，硬是靠着双英雄和几辆投石车多拖了十几分钟，直到最后先知被SUHO的7级守望者杀掉才极不情愿地打出了GG，退出了游戏，本场比赛的胜利者是我国选手SUHO。

接下来的第2场比赛，SUHO再接再厉在TwistedMeadows上再次战胜了4K，成功晋级4强。SUHO胜利后兴奋得难以自禁，向场外的支持者们挥拳致意。而观众们整齐的加油声让在场所有中国人热血沸腾。另一边的4K则郁闷地看起了刚才比赛的录像。

这一战，将此前对SUHO外战不行、水平不够的误解给击了个粉碎，而且也代表了我国的电子竞技水平的又一次进步。让我们一起期待SUHO今后在国际电子竞技的舞台上能有更多的好成绩，为我国的电子竞技事业添光加彩。我们也将同步为大家带来更新更好的战报。

华硕超级平台杯《反恐精英——零点行动》战术征文大赛



活动名称：华硕超级平台杯《反恐精英——零点行动》战术征文
主办方：奥美电子（武汉）有限公司
大众软件编辑部
赞助商：华硕电脑
大赛时间：2004年8月上旬到2005年1月下旬
大赛投稿及稿件发布平台：大众软件杂志8月上旬到2005年1月下旬在线争锋栏目，共12期



活动方式：

参赛作品由大众软件及奥美电子联合评选各个奖项。
投稿信箱（yangli@popsoft.com.cn），来信请注明“CS有奖征文”字样
投稿地址（北京和平门邮局3056信箱 邮编：100051）

活动规则：

1. 大赛主题为《反恐精英——零点行动》战术征文。包括技战术讲解、地图运用、技巧训练等各种风格的优秀文章。
2. 战术征文以《反恐精英——零点行动》（即CS1.6）为蓝本。
3. 征文文本格式应为word或者TXT文档。字数不限，但以3000-4500字为宜，每千字至少附说明图片4张，解析度不小于640×480，以JPG格式发送。
4. 参赛作品必须为参赛作者原创。
5. 一经发现违规参赛作品即作废。《大众软件》拥有本次活动最终解释权。

奖品：

一等奖一名：
总价值5000元的华硕“超级平台”一套（包括高性能华硕显卡、华硕主板、华硕DVD光驱）及证书。

二等奖两名：
轻骑兵x620 5.1音箱一套、Diablo限量版玩偶一个。

三等奖五名：
价值288元的《反恐精英——零点行动》豪华版。

纪念奖：奥美电子正版游戏一套。
（稿件最终发表均可获得纪念奖）

"雷神竞技场中文站"（Q3ACN.COM）站长

中国电子竞技先锋20人（五）

颜颖 雷神教父

姓名：颜颖 ID：Maverick
主要项目：以Quake系列为主的FPS游戏 生日：1973年10月13日
爱好：驾车出游 籍贯：四川省成都市

■北京 4oo

提起颜颖这个名字，也许没有几个人熟悉，但如果说到Maverick，无疑是一个圈内人士都如雷贯耳的大名。蜀中多出大将，同样不乏帅才，在电子竞技这个概念尚未形成之初，成都就涌现出很多豪杰人物，Maverick便是其中的佼佼者。Maverick不是征战四方的猛将，而是在幕后运筹帷幄的主帅。他身上没有任何眩目的光环，作风低调为人谦逊的他，名气比著名玩家稍差。其实，Maverick紧紧地与中国电子竞技、QuakeⅢ和Q3ACN.COM联系在一起，他是名副其实的中国QuakeⅢ教父，中国电子竞技事业的拓荒者。

1999年10月9日，出于对Quake系列游戏的共同热爱，Maverick与当时游戏界的前辈，中国电子竞技引路人，同样来自成都和《游戏天地》报社的Stoneman，以及NBP、MZ、Sunky等人共同创建了"雷神竞技场中文站"。利用这块阵地，将QuakeⅢ和电子竞技介绍给国内玩家。雷神竞技场中文站在这些资深玩家的精耕细作下，本着客观、细致、专业的作风，严谨翔实地将QuakeⅢ以及与QuakeⅢ有关的电子竞技信息介绍给中国玩家。Q3ACN是第一家用中文系统地介绍世界电子竞技信息的网站，一直保持着专业和严谨的风格。

2000年5月，在《电脑商情报——游戏天地》工作了3年之后，Maverick北上来到北京，加盟天下华彩软件公司，担任网游"万王之王"的技术维护工作。此时，QuakeⅢ在世界电子竞技领域逐渐占据了龙头老大的地位，在Q3ACN鼎力推动下，中国QuakeⅢ玩家群体逐渐发展壮大。在这期间，很多业内人士逐渐靠拢到Q3ACN旗下。这些人深谙游戏精髓，熟悉游戏行业，对QuakeⅢ有着难以置信的热爱与执著。有了这些精英的加盟，2000年8月，Maverick借鉴CPL的比赛模式，牵头举办了总奖金为83 000元人民币的Impact-Extreme中国雷神大赛。这次赛事开创了中国电子竞技历史上最正规、奖金最高、组织运作最专业的先河。IE大赛的成功举办，在中国电子竞技史上写下了浓重的一笔，一举奠定了Q3ACN在中国电子竞技界的领导地位，Maverick也由此成为中国电子竞技界的领军人物。

2001年，Maverick自费赶赴韩国采访第一届WCG总决赛，在汉城的3天里他发回了很多第一手报道。这次WCG之旅是国内游戏网站第一次出国报道世界性赛事。回国后Maverick撰写了一篇汉城游记——《荣誉归于玩家》，将在韩国的见闻和感受与国内同仁共享，引起了强烈反响。从《重返德军总部》开始，Maverick先后在Q3ACN建立了"重返德军总部"和"荣誉勋章"两个分站，将Q3ACN从单一的QuakeⅢ网站发展成为专精于介绍顶尖FPS游戏的半综合网站，成为国内FPS网站中的翘楚。2002年是QuakeⅢ的黄金时期，国内外大赛多不胜数，在Maverick带领下，中国QuakeⅢ竞技也登上了一个巅峰。由Maverick一手栽培的中国QuakeⅢ王者RocketBoy在强手如林的争夺中击败多名欧美顶尖高手，获2002年WCG总决赛QuakeⅢ项目第四名，实现了在国际大赛中中国QuakeⅢ和所有FPS项目历史性的突破。2003年，Maverick逐渐从电子竞技界和Q3ACN隐退，将精力转向发展自己的事业。QuakeⅢ也逐渐随着时间的推移，淡出电子竞技舞台。

Maverick给中国电子竞技界带来了第一个全面报道世界电子竞技的网站，成为个人专业游戏网站成功的样板；举办了第一个正规电子竞技赛事；开发了第一个正规比赛积分排名系统；第一次以个人身份走出国门报道世界大赛。他在1999年提出"By Quakers，For Quakers"的口号，带领中国QuakeⅢ玩家推动着QuakeⅢ的发展。甚至连Q3ACN.COM这个域名，也被很多后来者效仿，一时之间冒出了很多名为"XXXCN.COM（XXX中文站）"的游戏网站。接触过Maverick的人都会被其人格魅力所折服。他的身边总是聚集着大批电子竞技界的精英。Maverick言语不多，不过每句话必定切中要害，也从来不会喊出什么豪言壮语，是那种典型的做了也不说的人。钻研技术和与朋友一起边喝酒边谈论游戏是他最喜爱的，当然他也会到QuakeⅢ服务器上找玩家打上几局，不过他的QuakeⅢ水平只能说是一般。

Maverick在电子竞技领域的所作所为也并不是那么完美无缺，从现在的角度看，由于Maverick将Q3ACN的风格带向了过于专业化，走精英路线，没有注重开展基础性普及工作，在中国电子竞技发展之初并不利于更多的人接受和了解QuakeⅢ。而且由于Q3ACN在电子竞技领域的地位，也影响了其他网站风格向Q3ACN靠拢。有人问起Maverick：既然Q3ACN如此成功，你为什么到现在还没有将Q3ACN商业化？Maverick只是淡淡一笑，并没有回答。又有人问：你如何使Q3ACN达到现在的高度？Maverick正色道：这个站是大家的，由所有QuakeⅢ玩家共同做起来，并不属于我个人，我只是起一个引导作用。也许，Maverick的话，是"By Quakers，For Quakers"的最佳诠释吧。

暗夜里的天敌
——吸血鬼猎人（上）

■游侠创作室 龙神将

自古以来，我和我的族类便是西方黑夜的统治者——是的，人类都称呼我们为吸血鬼。从中世纪初期开始，关于吸血鬼率领他们的狼人和僵尸手下四处杀人，掠取鲜血的故事令人闻风丧胆。人类相对于吸血鬼而言，是犹如牛羊一般的食物。对于高居于食物链顶端的吸血鬼而言，似乎没有什么是我们的敌手——除了阳光。阳光……对我而言曾是个多么亲切的字眼，我记得自己最后一次看日出时的情景。看着红日西坠，感觉自己的灵魂也正从颈脖上的伤口中逐渐逸出消散……那只咬伤我的吸血鬼曾问我：想就此死去还是换种方式活下去？我承认自己的软弱，哀求他拯救我，于是我饮下了他的血。人类变成吸血鬼的过程是痛苦的，在经历了两天的挣扎之后，我绝望地望着落日，心里知道再也不可能看到它升起了。于是在黑夜笼罩的街道里，我成了一个新的掠食者……

其实人类一直都在反抗。一直以来，我都察觉到身边的同类在渐渐消失，就像一阵轻烟被风吹散般地陨灭。是的，我活了上千年。在这漫长的岁月中，我经历了很多危险，我一刻也不敢忘记那些家伙的存在。自从有了他们，夜晚再也不是我们吸血鬼的天下。好了，今晚我的捕食很顺利，所以现在我有空来慢慢给你们讲讲那帮家伙和我们之间的故事。没错，他们被叫做吸血鬼猎人，暗夜里的天敌……



在《恶魔城——月下夜想曲》这款经典的作品中，记载了德库拉伯爵与自己亲人和敌人之间错综复杂的故事。

中世纪的猎人：西蒙与恶魔城

中世纪，混沌的、黑白颠倒的狂热时代。中世纪的德库拉伯爵是世界上最著名的吸血鬼，关于他的残暴传说持续了近600年之久。我见过他，其实他不过是位罗马尼亚的前军阀而已，一个不太厉害的、爱出风头的吸血鬼。对于吸血鬼世界而言，德库拉绝对是个异类。他大张旗鼓地在人类世界中建立城堡并派遣手下的魔怪袭击人类的做法，严重违反了吸血鬼代代遵循的“避世”规则；他使吸血鬼这个种族完全暴露在光天化日之下，即使没有吸血鬼猎人去击败他，其他那些反对他张扬作风的吸血鬼也一样会去找他的麻烦，例如他的儿子阿路卡德就曾多次击败自己的父亲。人类总是好大喜功，他们费尽心机杀死了一个吸血鬼之后便声称他是全世界吸血鬼的祖先或总头领。其实呢，德库拉不过是个小卒而已。

在公元15世纪时，梵蒂冈教廷正式宣布吸血鬼、僵尸等魔怪的存在，并宣布他们为基督教的敌人。从此吸血鬼猎人也就正式产生了，不过早期的所谓猎人不过是作为教堂和修道院的修士与神甫们的兼职，后来则成为宗教裁判所的专门职能。那些门外汉们对付我们的办法是：用大蒜和十字架来镇住吸血鬼，然后用圣水烧毁。我理解他们想用圣水、十字架和大蒜来拯救自己脆弱生命的迫切心情，不过据我的亲身体验，圣水被泼在身上时除了一丝凉意并没有其他的感觉。此外，我也很喜欢凝视着十字架，琢磨这奇妙的符号是否真能透露出神的意志。至于大蒜，我必须承认它的气味令吸血鬼难以忍受，但如果有人认为单凭几瓣大蒜就能打败魔鬼的话，那只能说明他是个白痴。但很快，人类就发现了一种可怕的东西能够致吸血鬼于死地——那就是银。当时连我们自己都不清楚为何会怕银质武器的伤害，后来才弄清楚是吸血鬼血液中的某种酶会与银产生剧烈的化学反应而导致燃烧。这个秘密不知为何被某些作家大肆宣扬，最后弄得连最笨的神甫都知道拿把镀银的餐刀来给自己壮胆。

迷信的人类认为我们拥有化身的能力，可以变成一只蝙蝠、一只狼或是化作一团烟雾随风而去……可惜就我自己而言还没学会这么高深的法术；至于我的那些同伴们更是对此嗤之以鼻——他们捕食时依靠的是迅猛的进攻、准确的动作

和异常发达的犬齿。人们还相信要杀死一个吸血鬼，首先要使用长钉刺入吸血鬼的心脏，然后尽快将他的头砍下，给他嘴里塞满大蒜再将他面朝下放着；或是在长钉刺入心脏之后，将其装进棺材，再浸入一人深的水底。这样，吸血鬼才会永世不得超生……多么疯狂的手段！幸好还没有一个愚蠢的神甫能够顺利地捕捉到一只吸血鬼并完成上述过程。他们宣传被杀死的那些所谓吸血鬼，不过是些狂犬病人、白化病人，甚至是完全健康的好人，只要他被教会认定是吸血鬼就会受到上述"招待"。我想起了另外一件绝妙的事情：宗教裁判所判断一个女人是否为女巫的办法，是将其丢进湍急的河水中，若是女巫自然会飞走，是好人则会沉底。我相信被宗教裁判所的大人们抛进河里的每个"女巫"，最后都被淹死了。不过这也没什么，按他们的话来说——这些女人至少证明了自己的清白。

必须承认，对于当时的吸血鬼而言，教会真是很好的合作伙伴。可惜有些"非正式"的吸血鬼猎人并不相信教会那一套，他们用自己的办法来对付我们。这些麻烦的家伙虽然没有经过教会的授权，却是我们血族最危险的敌人，因为他们知道自己该做些什么。德库拉就是被这样的吸血鬼猎人除掉的。当时的罗马尼亚人不甘心被疯狂的吸血鬼伯爵所毁灭，于是一个拥有神奇力量的贝尔蒙特家族开始了对吸血鬼世世代代的反抗。早在十字军时代的1094年，一个名叫里昂·贝尔蒙特的骑士就曾经为了拯救未婚妻萨拉，而与一只名叫沃尔特的吸血鬼战斗过。里昂在寻找吸血鬼时遇到了一位神秘的老人里纳多，他将一条具有魔力的鞭子"吸血鬼杀手"赠予里昂，由此拉开了贝尔蒙特家族传奇的序幕。每一代贝尔蒙特家族传人，都会使用祖传的"吸血鬼杀手"来杀死吸血鬼。

据说最早的较量在1475年展开。贝尔蒙特家族的传人——17岁的女孩索妮娅·贝尔蒙特闯进德库拉伯爵的巢穴"恶魔城"，用"吸血鬼杀手"将疯狂的德库拉打入棺材。我曾经见过一张辗转流传的索妮娅肖像，画中的她是一个有着恬静笑容、留着马尾辫的年轻姑娘。这位很有魅力的吸血鬼猎人开创了贝尔蒙特家族与德库拉之间数百年的恩怨宿命，而她自己的命运却很悲惨：罗马尼亚人害怕他们拥有的神奇力量，将她与她的家族全部放逐到远方。

不过吸血鬼的生命力是很顽强的，没过多久德库拉伯爵又开始活动了。罗马尼亚人也认识到自己所犯下的错误，他们将贝尔蒙特家族请回了自己的家乡。

中世纪最强大的吸血鬼猎人在1592年出现，德库拉伯爵再次复活。这时，他宿命的对手，西蒙·贝尔蒙特也来到了他面前。西蒙是索妮娅的曾孙，曾经接受过对付吸血鬼的专门训练，所以有着异常强大的力量。百年后日本KONAMI出版的《恶魔城》记载：德库拉伯爵再次被击败，但他也在西蒙身上留下了血的诅咒——西蒙的心脏会越来越衰弱，直至死去。这样，贝尔蒙特家族就会从此绝后，等到德库拉再度复活时，再也没有人可以拯救罗马尼亚了。垂危中的西蒙从村中的老者那里得知了解开诅咒的方法：让德库拉伯爵再次复活，然后用火烧死他。就这样，西蒙踏上了寻找伯爵尸体的旅途。但是事情并没有那么简单，伯爵是不会让西蒙那么轻易地找到自己的尸体的。他在最终决战之前吩咐最忠诚的手下，在自己死后将他的尸体分解，分散到各个地方，并让他们用生命来守护。在经历了漫长的战斗之后，西蒙终于找齐德库拉伯爵的遗骸并使之复活，在自己生命即将终结的紧急关头第二次打倒了吸血鬼，解开了自己身上的诅咒。



西蒙与德库拉之间的战斗，是冷兵器时代吸血鬼猎人对抗吸血鬼的最强音。吸血鬼在体力、耐

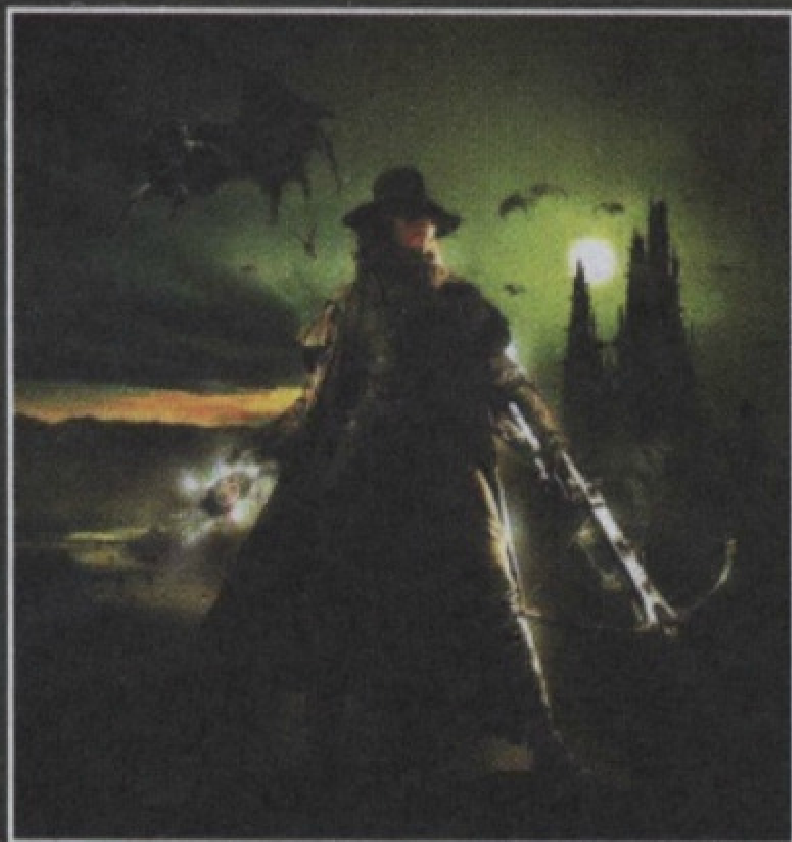
力、敏捷等冷兵器格斗的关键指标上都远远超越一般人类，只有拥有特殊能力的人类才有可能在贴身肉搏中战胜吸血鬼。此外，一般的刀剑伤害不了吸血鬼，只有某种特殊的兵器如银制的金属才可能使吸血鬼受到重创。贝尔蒙特家族世代相传的“吸血鬼杀手”，很可能就是一种夹杂有银质金属丝的鞭子，所以它能对吸血鬼及其手下的僵尸和狼人等魔物产生巨大的杀伤力。在黑暗幽深的古堡里，西蒙孤身一人穿行在骷髅、吸血蝙蝠、吸血虫、狂犬等鬼怪中，施展闪躲腾挪等技巧，用长鞭将一切敌手赶入地狱深处。除了随身携带的长鞭之外，恶魔城中暗藏的很多武器可供西蒙之类的吸血鬼猎人借用，如十字回旋镖、飞斧甚至还有圣水！显然这些兵器是德库拉还为人类时储藏在他的城堡里的，不过现在居然被他的敌人用来消灭自己，这不能不说是一种黑色幽默。不过每一代的贝尔蒙特家族成员都以自己有限的生命来对抗拥有无限复苏能力的吸血鬼德库拉伯爵，也是一种无奈的悲哀吧……

西蒙评价：
徒手战斗能力：N/A
冷兵器能力：☆☆☆
现代武器能力：N/A
个人魅力（人类标准）：☆☆☆☆
个人魅力（吸血鬼评价）：☆☆☆

德库拉的传说持续了400年。随着时间流逝，德库拉和贝尔蒙特家族都已渐渐变为传说，新一代的吸血鬼猎人也开始踏上历史舞台。

危险的美国佬：凡·海尔辛博士

我曾经读过美国女作家安妮·赖斯的《夜访吸血鬼》，不得不说这是一本对吸血鬼而言也算是不错的小说，只是小说中描述的吸血鬼太多愁善感了些。在18世纪的路易斯安娜州，身为庄园主的年轻路易失去了所有的亲人，在他想自杀的时候却被一个吸血鬼变成了同类，此后他在杀人的罪恶感和对鲜血的饥渴感中受尽折磨。其实这就是路易残存的人性和吸血鬼的本能在做绝望的搏斗。直到400年后的现在，周游世界的路易依旧在夜晚游荡着寻找猎物；对于人类和生命的怜悯早已渐渐地磨灭了，不过善良的本性还是时常令他不再跳动的冰冷心脏感到刺痛。时间对吸血鬼而言是个玩笑般的概念，我几乎已经记不清自己的诸多过去。我在刚成为吸血鬼的那一段时间，曾经为了捕食犹豫矛盾过吗？我记不清了，也已经不愿再去想了……



随着工业革命的兴起，人类社会发生了翻天覆地的变化。相应地吸血鬼也必须作出选择，我们不能像以往那样隐藏在乡村和山岭之中，向往着新大陆而去的移民船，同时带去了人类和吸血鬼的新移民。随着吸血鬼在美洲的广泛活动，被捕食的新教徒们也开始寻求保护。在这个时代，腐朽的宗教裁判所早已消失，取而代之的是大行其道的各类侦探、冒险家和大权旁落的教会在四处追剿吸血鬼。

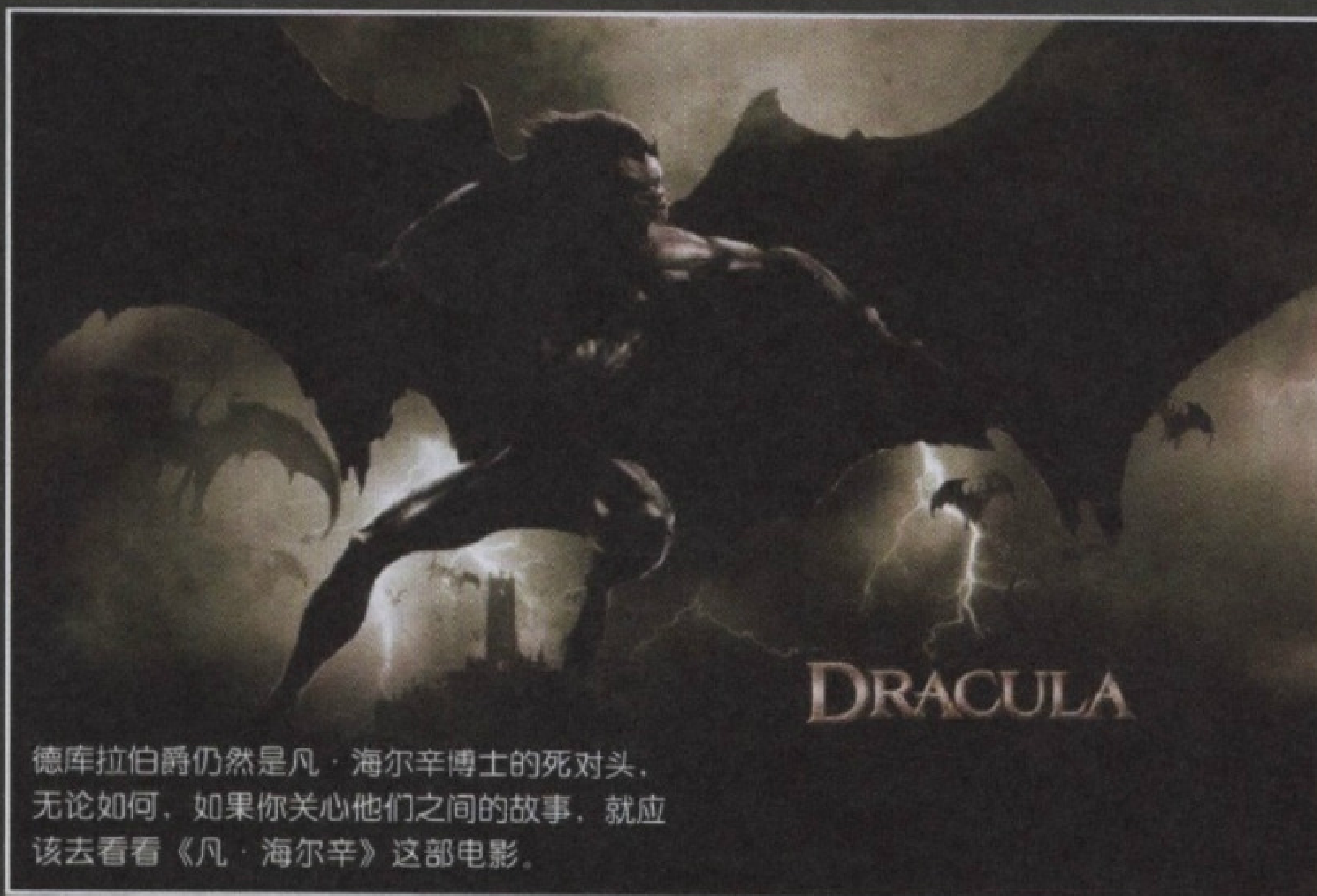
从这个时代开始，火器越来越趋向小型化，其威力却越来越大。吸血鬼们被迫开始重视昔日那些平凡的对手们手里的武器。一本本描述美国西部荒蛮地带的小说，描述了成千上万的印第安土著，是如何死在牛仔们的散弹枪、柯尔特左轮连发手枪（六响枪）和温彻斯特连发来复枪之下的。而在不为人知的另一面，吸血鬼猎人们也开始凭借手中的武器，在同吸血鬼的搏斗中开始扭转持续数百年的不利局面。在某一天，一个吸血鬼猎人忽然想到在他的枪支里装上银质子弹之后，即使是平凡家庭出身的人类，只要身手敏捷、枪法准确，一样可以像大名鼎鼎的贝尔蒙特家族成员那样杀死成打的吸血鬼。可惜很多新生的吸血鬼并不懂得“避世”原则的重要性，他们一个个比德库拉还要狂妄，却没有德库拉那样的好运，每当城市或乡村的某一条街道、每一个院落里散发出死亡的恐惧时，一群群摩拳擦掌的吸血鬼猎人便会闻讯而来，用银弹将那些经验不足正洋洋得意的吸血鬼新手们打成灰烬。以吸血鬼的观点而言，在这些新一代的猎人中，名声最坏、最危险的就是那位凡·海尔辛博士。



凡·海尔辛博士，他和他的银十字弓成了吸血鬼们的噩梦
——如果吸血鬼做梦的话。

美国作家布拉姆·史托克在他的恐怖小说《吸血鬼》中，记载了凡·海尔辛博士和他的助手的故事：凡·海尔辛博士是一名优秀的哲学家、历史学家和冒险家，其作风很像后来银幕上的印第安那·琼斯，不过他的真实身份是我们的死对头吸血鬼猎人！他的助手卡尔是一名性格淳朴的修道士，奉秘密组织之命来协助凡·海尔辛完成任务。卡尔虽然手无缚鸡之力，却很擅长制造用来猎杀吸血鬼以及各种妖魔鬼怪的武器。这一对罪恶的搭档杀死了无数吸血鬼和他们的同党，而在他俩幕后操纵的所谓秘密组织，竟然是美国的圣芳济会！

从17世纪开始，整个欧洲的精神文明正发生很大的变化。理性主义渐渐抬头，科学也相应地快速发展。到了18世纪，欧洲出现了所谓启蒙运动。知识分子开始接受一种机械的宇宙观，认为宇宙就好像一个机械的系统，里面的



德库拉伯爵仍然是凡·海尔辛博士的死对头，无论如何，如果你关心他们之间的故事，就应该去看看《凡·海尔辛》这部电影。

凡·海尔辛评价：
徒手战斗能力：N/A
冷兵器能力：☆☆☆
现代武器能力：☆☆☆
个人魅力（人类标准）：☆☆☆☆☆
个人魅力（吸血鬼评价）：☆☆☆

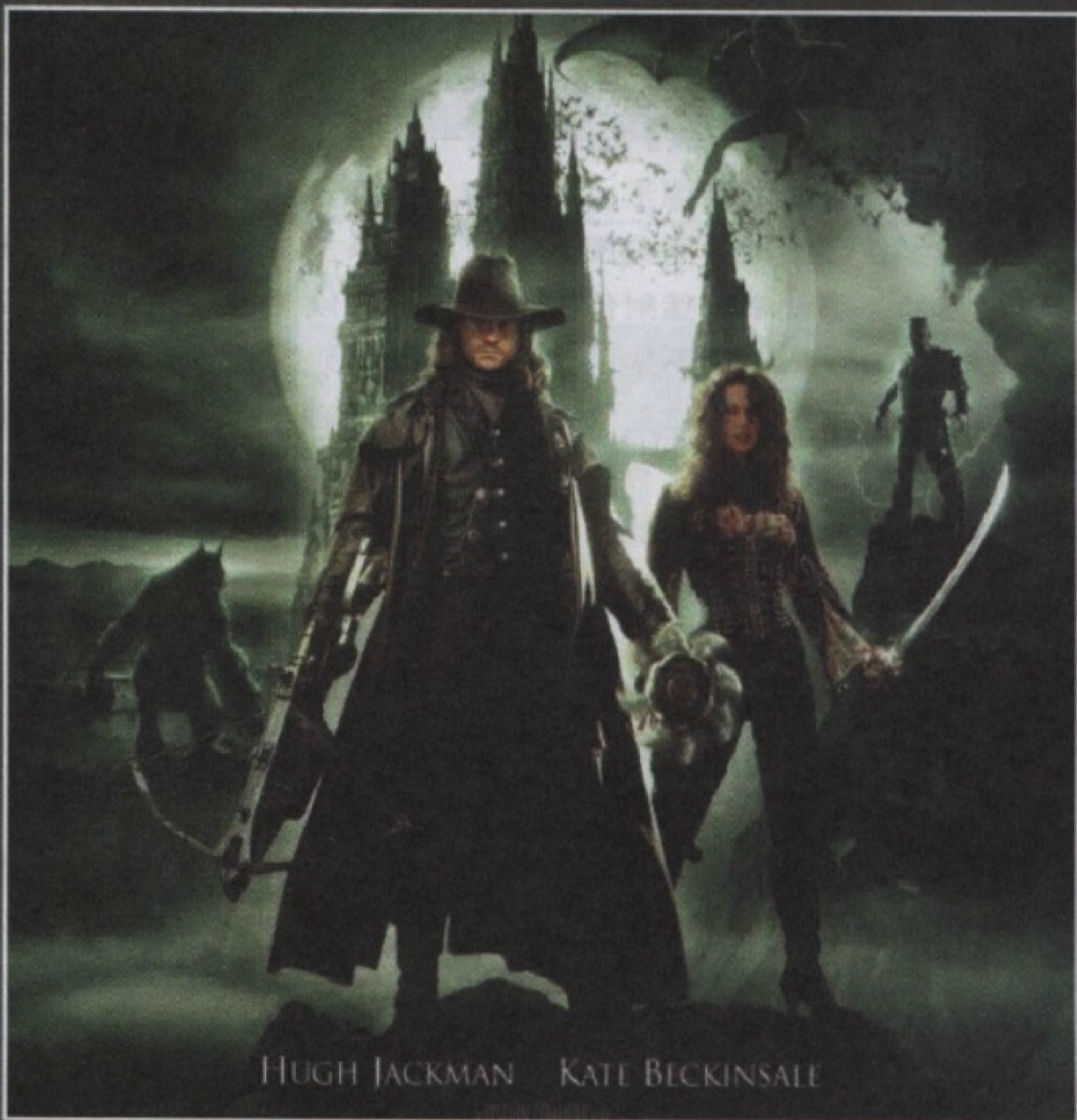
一切现象都可以用机械的科学原理来解释。于是，信徒的信心受到严重的考验，基督教的信仰受到多方面的质疑。为了应付这些挑战，一些神学家开始削足适履地向传统的信仰妥协，因而产生了所谓的自由派神学。另一方面，科技的进步刺激了工业的发展，西方在18世纪至20世纪之间，在物质文明方面的发展可说是空前未有的。但这却带来了西方精神生活的空虚，而教会也因此感受到物质主义的很大压力，面临世俗化的危机。然而，18、19以至20世纪初期，却也是教会复兴更新的时期。自18世纪末，复兴的火焰由英国燃烧至美国，再由美国蔓延到其他地区。这股复兴的火焰与教会传教的热忱相辅相成，因此，在这200年来，改革派教会的增长也是空前的。

显然，在经历了漫长时间的改变之后，圣芳济会已经不再是原来那个充斥着江湖骗子和小丑的堕落团体了。从18世纪直到20世纪，圣芳济会等历经宗教改革而幸存下来的教会团体加强了自身的力量，它们以自己雄厚的经济实力为后盾，组织了大批诸如凡·海尔辛博士之流的恶棍来追杀吸血鬼。据说凡·海尔辛博士曾经多次来到欧洲，在伦敦、巴黎、柏林等欧洲古都猎杀吸血鬼和狼人。他虽然拥有圣芳济会提供的各种武器，但其招牌武器却是用于暗杀的墨西哥十字弓。这种十字弓能够通过机关快速发射特制的银箭。吸血鬼如果被这种银箭击中要害的话，会在数秒钟内化成火炬。除此之外，卡尔为他的朋友设计了可以发射飞碟般银锯片的弹弓匣。这些银锯片能将狼人强健的手臂砍断；还有那副双抓钩，既可用于攻击，还可用来钩住建筑物或山崖、树木等来个飞檐走壁。

据说倒霉的德库拉伯爵在好不容易摆脱了贝尔蒙特家族的骚扰之后，竟然又被凡·海尔辛这粗鲁的美国流氓视为眼中钉、肉中刺。凡·海尔辛多次来到欧洲找德库拉的晦气，不过这也只能怪德库拉不肯遵循“避世”原则，正所谓枪打出头鸟（吸血鬼）。至于他是否真地丧命于凡·海尔辛至今未有定论，只是从19世纪开始德库拉的传说渐渐成了历史……凡·海尔辛的故事至今广为流传，据说在电脑、电视游戏和电影中他曾经无数次大出风头。可惜他只是个人类，他短暂的生命注定了他只能在一个很短的时间内成为吸血鬼的克星。只要一只吸血鬼足够聪明，他就会在吸血鬼猎人特别猖狂的时代，选择躲在自己的棺材里沉睡，毕竟时间才是我们最厉害的武器……

凡·海尔辛身为一个凡人，在将自身强健的体魄、机敏的头脑与19世纪的先进科技结合起来之后，竟然拥有了超越吸血鬼的强大力量，这令整个吸血鬼世界感到惊恐万分，称他为“狙魔人”。长期以来，我们密切监视着几个固定的人类家族，以防止在这些世代传承的吸血鬼猎人家族中诞生可怕的敌人。没想到在这个传统家族文化消亡的时代中，科技竟会成为扭转人类与吸血鬼力量对比的乾坤！从这时开始，吸血鬼世界也开始注重科学的力量，因为他们要面对的敌人不仅仅限于单纯的人类个人……

（待续）



乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《哈利波特——阿兹卡班囚徒》《神偷——死亡阴影》

《侠盗猎魔》战斗指南

■浙江 何琦

这又是一款由Rock Star推出的动作游戏。游戏的整体风格是秘密潜入式的，根本不能像马克思·佩恩大叔一样做孤胆英雄。你只不过是一个普普通通的人，与敌人单挑也会很困难，更何况经常会受到三四个敌人的围攻，所以你不得不学习一下特工Sam Fisher的技艺，好好隐蔽自己的行踪。最好的隐蔽处是在建筑物的阴影中，就算敌人近在咫尺也会成为睁眼瞎的。当然这样的躲避也是有前提的，你必须在没有被敌人发现之前就已躲入该处（右下角的人形，变成蓝色就说明你处于阴影之中）。靠着墙壁，按下空格键，可做出贴墙站立的动作。

游戏里敌人的AI极高，即便有一点风吹草动也会过来看个究竟。不过人脑总比电脑要聪明些，我们可以利用跑步声、敲击墙壁声及投掷砖头或者酒瓶来吸引敌人的注意力，然后出其不意地从其背后给他来一棍子……另外要注意，从高处跳下，也会发出足以惊动周围敌人的声响。P

《真·封神演义》血洗昆仑山

■北京 花七

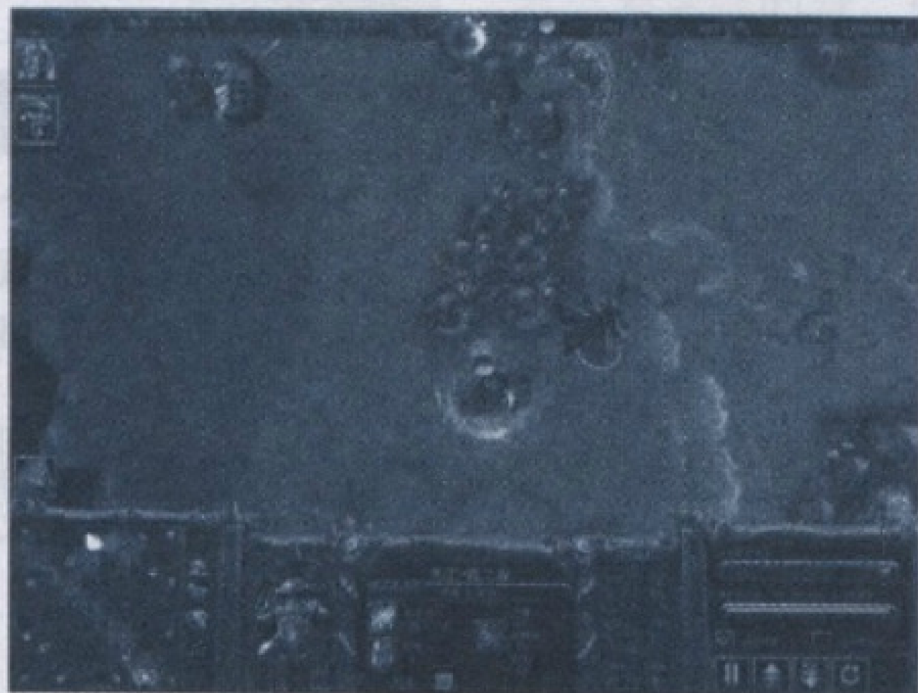
在《真·封神演义》这款游戏中，游戏开始后不久，主角到昆仑山去学习五行法术，当走到昆仑山上那些仙人的附近就会触发修炼法术的剧情。注意，这时候你可以干一些胆大包天、大逆不道的"恶行"。只要你先买一把弓箭，在触发剧情的范围之外使用必杀技，迅速用鼠标点击那些仙人师傅，你会发现有一部分仙人竟然是可以被射死的。那就拿箭猛射他们吧（射的时候需要经常调整角度，否则可能因为他们的移动而射不到）！射死这些师傅之后可以拿到很不错的宝物，比如打死慈航道人（甚至可以直接用剑去砍）可以拿到雌雄剑和慈航头盔。雌雄剑是非常好的武器，男女皆可用，不可错过。另外，传授金系和木系法术的师傅也可以打死。他们落下的宝物都是主角能穿的装备，有相当高级的法袍和头盔，比一开始伯邑考留下的装备还要好。还有其他可以打的——要你去找青目道人的那个仙人；在镇妖塔外面的那个仙人也可以用弓箭射死，他会落下百炼金丹；打死土行孙，可以拿到蟠桃和恢复3000HP、MP的药。

根据试验，在上昆仑山第一次遇见原始天尊与昆仑十二仙时，可以用弓箭将他们射杀到只剩下两三人。除传授火系法术的仙人因为站得太远或者有障碍物挡住，射不到他之外，其余的人几乎都可以打（对躲在一边的女主角龙吉也不要手软）。对于原始天尊，笔者花了近30分钟来射他。一开始因为级别不够，力量和敏捷太低导致经常射不中，但是射到升级之后就非常快了。射杀仙人的好处，除了可以得到大量珍宝之外，还可以获得大量经验值。笔者在昆仑山上没事就射击仙人老师来"解闷"，没费什么功夫就从20多级升到了60多级……建议大家在这里多多尝试吧！

最后，你不用担心射死这些仙人后会影响剧情的发展。只要你走进触发剧情的范围，教法术剧情还是会发生的（你会看到主角对着一堆空气说话，实在有趣）。如果有疑虑的话，可以在射击之前存个档，你会发现读档之后所有的仙人都复活了。你还可以继续拿他们来练级……向无私奉献的昆仑山老师们致敬！P

TFT不死族蜘蛛流打法

■四川 THEWHO


图1

以下来为大家介绍一下Lost temple地图上使用不死族蜘蛛流的新打法。采用蜘蛛流的基本开局：侍僧→坟场→地穴→侍僧→通灵塔→祭坛……首发英雄选择死亡骑士。通常使用蜘蛛流的人都是直接出去MF。这里就有两种选择了：一是直接去打生命之泉周围的野怪，二是去打分矿的巨魔。如果是去打生命之泉周围的野怪的话，就看你的MF习惯了，我们的目的就是让英雄"吃饱"经验。在MF的过程中如果遭遇到了对手的话，应该冷静判断当时的情况对自己是否有利。情况不妙的话还是走为上策吧，毕竟在前期死亡骑士级别不高，在蜘蛛还未成型的情况下火拼是要吃大亏的。如果采用的是第二种方法，打了巨魔后你可以考虑开不开分矿。如果开的话后期的资源是很充足的，但是在分矿的防御措施还没有完成之前有一定的危险性；如果不开的话，就让死亡骑士到处转转，尽可能多地获取经验和拿到适合英雄的宝物。无论选择哪种，其最终目的都是要让英雄提升等级。推荐让死亡骑士升到3级左右。但是在英雄升级的同时不要忘了自己家里的经济建设，这时就要考验你的微操水平了。呵呵，建筑物的位置尽量选放得好一点，推荐把家里的一两个通灵塔升级成为幽魂之塔。这样的话即使你的英雄在外面打怪，也不用担心别人来你家"串门"了。

好了，前面说的只是为下面这一步做准备。基地升到2级后，地穴升蛛网，买巫妖，建屠宰场。当巫妖出来时买飞艇，这时你应该有6只蜘蛛，坐上飞艇飞向5点或10点的小岛。岛上的怪很猛，但有个小技巧可以使你轻松地拿下他们。首先是蜘蛛跟死亡骑士的站位要准确（附图1），然后让巫妖走过去打一下石头人，接着马上后退到小岛边缘地带。这时一般只有两条红龙会追来，而石头人用了投石技能后，就不会追来了。当红龙追到小岛边缘时就会往回跑，这时你就用蜘蛛来网它。由于蜘蛛网的射程很短，所以一定要看准喔，一定要在红龙往回飞的瞬间网住它，而此时的红龙是不会攻击的（附图2）。不过你要留两只蜘蛛来手动网红龙，因为红龙有魔法抗性，蛛网会很快消失，而自动施放的蛛网会比手动施放慢得多。在打的同时把农民运送到岛上的分基地，这样分基地相对来说比较安全，一般很少有人会注意到岛矿的。打完后，接下来的事情就交还给你来做了。


图2

此技巧可以有效地弥补不死族资金不足的问题，为后期的兵种转型做辅助。但是值得注意的是在打岛矿的怪物之前，基地至少要有2个幽魂之塔来招待客人，这样可以在你打岛矿时为你缓解一下来自对手袭击的压力。P

《轩辕剑外传——苍之涛》练级法

■甘肃 苏影

在《轩辕剑外传——苍之涛》中，游戏后期众Boss实力强大，自己没有足够的等级会打得很郁闷，所以在游戏中前期把等级练高很有必要。本人在无意中发现了一"变态练级大法"，现在奉献给大家。

在完成"青龙之圭"的任务前后，在楚国大地图上可踩地雷遇敌"楚兵队长"。注意是"队长"而不是普通士兵。全体先防御，一般2～3回合后，"楚兵队长"便会使用"来人啊"技能召唤敌人。召唤出来的同样也是"队长"，可以一直召唤到10人为止。好了，现在可以开打了！在杀敌的同时，敌人还一直在召唤，等敌人多了再杀。如果你的杀敌数小于或等于敌人的召唤数，可按"A"键自动攻击（像外挂一样？），可无限地打下去。杀死一个"楚兵队长"可以得到110经验值，需要多少级你就自己算吧^_^。理论上只要不死机、停电、电脑烧毁……可在这一场战斗中一直练下去。本人在一场战斗中杀了100个"楚兵队长"，得到1万多经验值，爽啊！在这期间我甚至还吃了一顿饭、喝了一碗汤、去了一次WC……

另外，会召唤的怪物还有云梦泽的"泥童"。他的召唤技能是"光虫幻化"，到哪里去练级就由玩家自己选择吧。有了这么多经验，要打死后面那些Boss，还不是小菜一碟嘛！P

本期收录了目前唯一全面支持《轩辕剑外传——苍之涛》物品修改的编辑器，《星际争霸》最新升级档的完美全功能补丁，《侠客英雄传XP》的完美补丁等，虽然都是最新的补丁，却都带有怀旧风格。不过暑期的欧美大作热浪已迎面而来，相信不久就会有更新的补丁出现。

■游侠补丁网 水寒

手把手系列教程：

关于“踩地雷”模式游戏的一个修改实例

据说“踩地雷”的创意最早是从日本进口的，真相不明，不过玩“卡卡布”三部曲时被折腾得七窍生烟倒是真的，那阵子游戏中“踩的雷”比游戏外“吃的米”还要多，令人义愤填膺。忍无可忍之下当然要使出修改利器“排雷”。本期以《侠客英雄传XP》为例，创建一个修改项目，进行“?”的模糊搜索（部分修改工具在进行模糊搜索时要求指定变量长度，这里我们指定为双字节）。最好在“踩雷”后的第一步开始搜索，每走一两步，就进行“-”的模糊搜索；再次“遇雷”后追加“+”的模糊搜索，重复这个过程，最后锁定一个地址为0即可。注意有的游戏修改过程恰恰相反（每走一步就“+”，依此类推）。一般来说两者必居其一，极个别的异类就不属于本次讨论的范畴了。在WinXP下搜索到本游戏的“地雷”埋在0 x 00 4E DD 38处（仅供参考，根据系统和游戏版本不同可能有变），锁定为0就可以实现不遇敌的效果了。

《轩辕剑外传——苍之涛》物品编辑器v1.0

这是由游侠网鬼龙之舞精心打造的编辑器，弥补了现有诸多《苍之涛》专用修改器中关于物品修改这一项的不足。使用时请务必留意以下事项：

1.建议在使用前备份Objdata.GLL文件，必要时覆盖还原；

2.如果要更改物品的“装备时附加力量”性能，记得把系统日期调整为1999年9月9日；

3.尽量避开已装备在身上的物品修改和非物品（如法术数据）的修改；

4.修改时不要使用3001和3007这两个数值。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/swd4_itemeditor.zip

使用方法：将本编辑器复制到游戏安装目录下，通过菜单“读入”并在修改后“保存”即可。编辑过程中要求游戏处于非运行状态。

补丁效果：对游戏全部物品的属性乃至各种特殊性能进行全面修改。

《新世界海盗》中文版补丁

《新世界海盗》在操作上类似于《罗伊港》，共包含了16个场景。此外，在游戏中还涉及了4个国家、60个加勒比城镇，出现了12种舰船类型，制作者根据玩家接受程度将游戏划分为5种难度。玩家的任务就是把强盗、海盗统统绳之以法。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/Tortugacncd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《铁道王》中文版补丁

游戏中玩家是一个19世纪30年代刚刚在纽约成立铁路公司的老板，你要建立横穿整个北美大陆的庞大铁路网。《铁道王》涉及25种历史上的机车、22种产业、10种车厢，还有被运送的18种货物。游戏的单人任务模式中包括10个任务，玩家不仅可以从中获得经营理念，还可以学到相关的美国历史。游戏的网络部分，可以同时支持4人在线游戏。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/Railroadcncd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《围城之军》补丁
Besieger

《围城之军》的一个主要特色是战争冲突总是围绕着城池展开，在这种情形下，每一战的地形图都是非常重要的。玩家要考虑丛林、山地、沙漠和平原等各具特色场景下的攻守战略，而且在建设自己的城市时还要考虑到“易守难攻”的要求。玩家可以搭建的房屋共有40多种，在城里修建建筑物也有技巧，如果设计合理，就能在城里屯兵，这样一来，即使是城池被敌人攻破时也能以巷战反败为胜。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/Besiegercd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《闪电战——燃烧地平线》补丁
Blitzkrieg: Burning Horizon

去年，一款《闪电战》巩固了CDV在二战即时战略市场的霸主地位，该作也被誉为“最真实的二战游戏”，在玩家心中树立了很高的地位。之前在网上流传过的《全面挑战》并非官方正式的资料片，而是第三方MOD的合辑。现在真正的官方资料片《闪电战——燃烧地平线》带来了全新的战役，更多样化的任务和新增的50多种作战单位，配合AI的大幅度提升，为玩家营造了更为出色的游戏效果。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/Blitzkrieg2cd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《星际争霸》及《母巢之战》目前所有版本游戏通用免光盘补丁及所有战网连接补丁
StarCraft Brood War

前不久暴雪发布了《星际争霸》及《母巢之战》最新的v1.11b升级档，在各方面关注焦点均由“星际”转向“魔兽”之际，暴雪这种精益求精的态度令人感慨。这次升级的相关补丁点击量依然奇高，人气远胜近阶段即时战略方面几款新作的相关补丁，果然酒是陈的香、姜是老的辣啊。因此，即便是补丁铺近半年来收录的补丁中所属游戏较老的一款，也没有理由不推荐给大家（包括对最新v1.11b升级档的支持）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/SC-BW_NoCD.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的Loader.exe和Nat.dll文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：支持包括最新v1.11b升级档在内的任意版本游戏，可顺利完成升级进行游戏，且游戏时无需放入光盘，同时顺利连接所有战网。

《侠客英雄传XP》中文版官方v1.6升级档补丁

“侠客英雄传”系列在DOS时代也算是经典之作，本次XP版对原作进行了全新诠释。剧情经过全新改编，扩展后的总容量接近DOS版的3倍，包含铸剑、铸子弹、配蛊等丰富的系统；战斗动画达万余张，城镇村民人物造型达600余种，剧情事件达300余段，贯穿神州大陆各处，最后当然还是免不了会有多个结局。如此这般的新瓶装旧酒，大家现在已经习以为常了（感谢官方放出包含完美解密的v1.6升级档，造福玩家）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/Shkxp16cd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：顺利完成升级后进行游戏。请注意本补丁只有解密功能，游戏时仍需放入光盘。

《血腥尼诺》5项属性修改器
Nitro Family

本作是Delphieye基于《英雄萨姆》引擎制作的第一人称射击游戏。操作风格亦类似《英雄萨姆》，提供了绚丽多变的关卡、具有巨大杀伤力的武器和骑猪牛仔等新奇敌对单位。游戏最有趣的特点是双手武器系统，玩家在准备了爆炸性武器后，可将敌人炸到空中，然后使用另一手中的武器进行射击，甚至还可以进行半空连击动作。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/Nitro5trn.zip

使用方法：先启动修改器，再执行游戏。在游戏中按热键Y（无限生命）、U（一击必杀）、I（无限弹药）、O（无限金钱）和P（无限得分）实现相应功能。

补丁效果：提供包括“无限生命”在内的5项属性修改。

《呼啸战神III》2项属性修改器
Warlords BattlecryIII

在游戏中，人类和魔幻生物之间展开了一场旷日持久的战斗，双方凭借各自拥有特殊能力的部队，以及可以左右战局的英雄角色，将神秘的奇幻世界搅了个天翻地覆。同前作相比，本作的图形引擎明显进行了改进。虽然制作组坚持使用2D引擎，但是他们致力于调整作战单位及场景效果方面的工作，使游戏中的怪物看起来更加逼真。此外还创建了一套提高魔法效果的全新粒子系统，以及使地图看起来更为细腻的地形渲染系统。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/wbc3.zip

使用方法：先启动修改器，再执行游戏，通过操作修改器面板按钮进行修改。

补丁效果：提供包括“+999XP”在内的2种修改项目。

《终极刺客——生死契约》11项属性修改器
Hitman: Contracts

大受好评的动作游戏系列“终极刺客”最新作《终极刺客——生死契约》终于现身了。本作中加入了更多动作、更多武器，也更加强调近身作战的重要性。游戏采用全新图形引擎，将“Hitman”描绘得栩栩如生。此外，本作的操作系统也得以改良，使得初次接触本作的玩家也能轻易上手。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/hc174trnr.zip

使用方法：将本编辑器复制到游戏安装目录下。先启动修改器，再执行游戏，然后在游戏中按热键（较多，版面有限恕不罗列，可通过<about>按钮查询）实现相应功能。

补丁效果：支持游戏最新的v1.74升级档，提供包括“上帝模式”和“无限弹药”在内的11项属性修改。

黑衣人 Men In Black

在游戏中按Esc键进入主选单中，然后输入"Dougmatic"，启动作弊模式，再输入以下字符串可得到相应秘技：

AGENTJ：变成队员J
AGENTK：变成队员K
AGENTL：变成队员L
AGENTX：随机变成任意队员
ARCTIC：进入北极海隐藏关卡
GIVEME：获得所有武器
HEALME：生命力全满
HQ：进入总部
KILLEM：敌方全灭
LOADME：弹药无限
MOVEME：得到所有地点的存档
PROTECTME：无敌

让任何人出现在游戏中：

将游戏目录下的\Art\3d\textures\head-f.bmp以及\art\3d\textures\head-b.bmp替换为任何人的头像照片（如自己的照片），然后使用上述AGENTX秘技，就可使该人物的头像出现在游戏中。

《模拟城市4》中文版作弊码 SimCity 4

在游戏中，同时按下Ctrl+X键会有一个对话框出现（如果没有出现，请先按Esc），然后就可以输入下列英文来使用密技了：

stopwatch：暂停/继续24小时时钟
whatimeizit 日期：调整到你所需要的日期
whererufrom 名字：改变城市名字
hellomynameis 名字：改变市长名字
you don't deserve it：可以使用全部的奖励
sizeof：增加倍数（1～100）
weaknesspays：增加1000元
fightthepower：移除全部建筑的电力设备
zoneria：隐藏无人居住的区域颜色
howdryiam：移除全部建筑的水力设备

《街区足球》官方秘技

在作弊菜单输入下列字符，即可开启相应的作弊功能：

SPEEDY01：无限加速
MAXSKILL：最大技能
Z26BEXW8：小型足球
E06J3CT5：增加新物品
GM2OPEN8：开启所有游戏模式
A11T3AM5：开启所有队伍
5Y104D9A：开启街道足球队
WIMP A.I：减弱对手实力

《S战机》开发商公布终极秘技 Steel Saviour

这是由《S战机》开发商——意大利Atlanteq最近公布的终极秘技。

在游戏主画面状态时输入"cizzico"。输入成功时，画面会闪动一下，这时玩家就可以拥有"无限生命"以及"无限制弹药"。希望各位玩家有了这个终极秘技后，可以更尽兴地体验这款射击游戏。

《仙剑奇侠传三》古董出没地

现将《仙剑奇侠传三》古董出没地整理如下：

1.三彩骆驼：九龙坡小木屋山洞
2.三彩狮子：九龙坡木桩后
3.王维真迹：冰风谷西部
4.长信宫灯：熔岩地狱三
5.盘龙古砚：滑雪小游戏
6.鹿纹瓦当：滑雪小游戏
7.刻辞整甲：滑雪小游戏
8.王献之真迹：当铺收购
9.鎏金嵌玉银带钩：当铺收购
10.曾仲游父壶：当铺收购
11.兽面纹爵：一开始鉴定得假货，后来可换真品
12.玉双龙首璜：一开始鉴定得假货，后来可在雷州换得真品
13.白釉烛台：一开始鉴定得假货，后来可换真品
14.鎏金银铜马：可在当铺购买或在唐家堡演武堂左方的桌椅下
15.编磬：可在当铺购买或者在蛮洲民居辛屋旁搜宝鼠脚下找到
16.洛神赋图：古城镇的宿屋中，在客房乙书柜附近
17.绿釉陶水榭：德阳豪华民居乙桌子下
18.玉制辟邪：安宁村万家卧室床边
19.青瓷熏炉：一开始鉴定为假货，后来可在安溪镇换真品
20.观音座像：神界天门，在跟龙葵发生剧情的附近
21.鹿形金怪兽：剑冢下层东
22.白釉瓷棋盘：霹雳堂东部水道上
23.白瓷长颈瓶：宾化赌场的一张桌上
24.玉三孔铲：神树第3层
25.兽首玛瑙杯：神树第2层
26.鸭嘴形柄漆盒：蓬莱迷宫下层楼梯后面
27.刻花白玉杯：渝州当铺前的豪宅1层中间的桌子附近
28.鎏金嵌玉银带钩：宾化的大渡口一个蛊阵后
29.曾仲游父壶：在鬼界找到雪见的那一间房的一楼

《空中打击2》官方秘技 AirStrike2

游戏中，输入以下密码回车后即可激活相应的秘技功能：

invulnerability：上帝模式
showmetheweapons：获得所有武器
deadlineisnear：直接过关
diediediemydarling：游戏结束
glitteringprizes：所有能力值全满
moremoreweapons：获得所有导弹
igonnaliveforever：获得无限生命

林晓：这会子大多数上学的人都放假了。提到假期，小林我忍不住就双眼放光（那边有人嘟囔：黑暗中啥玩艺儿闪啊@#%^）。唉，可是歌里怎么唱来着：有钱的时候没时间，有时间的时候没钱。一想起旅游热点地区的人山人海，交通住宿，偶就犯怵。假期偶还是乖乖呆在家里孝敬双亲，读书"充电"吧。出门旅行的朋友，可要注意劳逸结合，防晒防暑。祝大家假期愉快。

本期**OP**：大漠

杀Boss也郁闷

■北京 导煤星

每次进入《天骄》，我都会想起以前杀Boss时的痛苦经历。哦，Boss，你就是那浮云……

记得最早练的是力士，因为看到别人带着一群动物很威风。22级时进了九江，连天铁都没有，鲁班也没拿到，于是就去杀九江大王。累啊，因为我练的是纯召唤力士，所以就靠宝宝杀怪，而且还只学了狼和野猪。就看到满地都是狼和野堵的户体，几乎吃光了我所带的所有的蓝。死了再招，再招再死，再死再招，用了近半个小时才把九江大王放倒，郁闷啊！

后来又练个用来PK的普攻力士，因为有了大号了，装备好了很多，8级就去杀头曼了。当时我们队有3个人，都不到10级，我自告奋勇说自己在大帐里等着杀，快杀完时叫队友再进来。头曼出来后狼是不起作用了，不经打，我抡着双斧那个砍啊。由于攻击高，倒是杀得很快。就在头曼还有一丝血时，我跑开，准备打字叫队友进来。这时突然进来一个刺客，看到头曼就一通乱箭过去。晕啊！头曼死了，我的任务没完成！可想而知我当时的心情。一看那个刺客70多级，我质问她为什么跑到这里丢人时，她居然说是帮队友做任务，我晕。她队友一个都没进来，自己却看到头曼就杀，帮谁做啊？70级跟8级抢，稀奇！

最有趣的是另外一次，用的还是那个号，练到17级时在合江村里转。那时人少，就我们一个队里3个人在那里杀巫神。巫神会瞬移。当砍到巫神还有不到10%的血时，怪事出现了：巫神飞到他出生地左边一点的小草垛上去了，无论我怎么横冲就是打不到他；用鹰击也跳不上去，不甘心啊！队友里一个10级的火巫过来要把他烧下来，可无论怎么烧巫神还是不动，铁了心在那里了。火巫打水系巫神啊，半天血才少一丝丝，我当时快要疯了。10%不到的血打了十几分钟，掉下来两堆钱，我知趣地走开了。后来我跳到那个小草垛上发现，上面只能落脚一个人，真叫一个绝啊！

OP：呵呵，忽然想起来以前玩《雷曼》的BOSS战，那家伙就站在一圆盘中间不停的放火放电，可怜我的雷曼又蹦又跳地折腾，也碰不到它分毫，只好在那里作罢。有时候，这郁闷的经历也会成为记忆中的一部分，同样令人回味无穷。

偶是杰伦的疯狂粉丝，也是CS的忠实玩家。一日把播放器打开玩CS，突发灵感，重新填写了杰伦的歌——

最后的CT

■湖北 薛源

机枪扫射声中我们寻找隐蔽的死角。T们刚才埋下的雷拆掉了就好，可是你那件染血而布满弹孔的黑外套，就连B13都使不好。

在爆炸声中闻到了手雷的味道，和那些被炸的CT们一起逃。我扔出手雷换上刚拣的B31，而子弹，原来早就被用掉。

嘲笑的声音在旁边不断地响起，这木门后充满着敌意。部队弃守雷区，你坚持要我也离去。我怎么能放弃，我留着陪你。强忍着恐惧，时间是真的来不及，回不去。你的脸在微笑。就快要拆掉，多余的话不准再提。我留着陪你，最后的距离，是你的侧脸给洞穿的痕迹。你慢慢随去，我开始逃离，炸弹在我背后响起。

随遍聊吧
（晶合聊天室第142期）

某论坛资格考试——考生须知

■网友 diablo8786

1.开考铃响起前，终考铃响起后，均不可答题；经斑竹劝阻后不听者，剥夺答题资格。

2.考试过程中不得交头接耳，不得互抛纸团，更不得使用摩斯电码作弊；男生不得将答案抄在擦鼻涕的纸上，女生不得将答案抄在男斑竹不便当场察看到的地方。考试期间，不得贿赂或殴打斑竹，更不得辱骂斑竹，例如"斑竹今天你好帅"一类。以上行为一经发现，立即封ID。

3.考试过程中，考生可以利用短信息向斑竹提问，但提问内容仅限于网页无法打开的问题。如考生需要上厕所，则必须由一名斑竹带领，但考生不得要求斑竹在厕所内示范全过程。

4.考试期间，考生不得在键盘上睡觉，更不得大声打呼鲁，也不得将口水遗留在键盘上。

5.考试时间为2小时整，开考30分钟后不得进场，离考试结束30分钟前不得交卷。交卷后考生应安全关闭计算机，然后悄悄走出教室。不得在室外向教室内作鬼脸，更不得手舞足蹈庆祝。

6.希望大家遵守考试纪律，祝所有考生取得好成绩。

7.任何考生都可无视本考试须知。

OP：看起来好像不错，可是斑竹们就不会提前露一回考题么，残念啊……

游戏如是说

■新疆 秋之尘土

玩过了异尘余生2，再玩星际，感觉虫族和神族都是变异人。

玩过了模拟人生，发现自己可以当一名房间设计师了。

三国群英传4应该做一个网络游戏，一定会大红大紫的。

玩过天地劫，再玩幽城幻剑录，把赤练火铜用了，结果救不了慕容璇玑。

家园2对战应多个建造奇迹模式。胜利时，在对方的屏幕上也可看到雄伟庞大的太空建筑。

游戏的操作界面很重要，我喜欢TGL的游戏界面。

电脑配置低的也有好游戏玩：星际、大航海2、古墓丽影、曹操传、天地劫、仙剑、盟军。

有时无聊的时候，把FIFAWC 2002拿来当电视看。

当初的3D游戏让我头晕，现在的3D游戏让我烧钱。

以前对网络MUD一看就头大，现在对网络游戏一看就眼花。

游戏很像商业，前半是创业，后半是守业。

电脑发展带来游戏，游戏发展带来联网，联网发展带来网络游戏，网络游戏发展带来什么？

在玩3D射击游戏时，你右手握着两样东西：一个是枪，一个是鼠标。

对于电脑迷来说，没有水就没有生命，没有电则生不如死。

游戏读取速度是影响游戏兴趣的关键之一。

游戏还真帮了我们不少忙，开快车（极品飞车），去打猎（猎鹿人），去冒险（古墓丽影），还有……还有谈恋爱。

熟玩三国众游戏，不知三国（历史）的也熟知。

两个电脑玩家碰到一起总会谈论游戏，两台电脑放在一起总是联网玩游戏。

好的游戏就如同一本好书、一部好电影，能让人玩两次的电脑游戏绝对算是好游戏了。

OP：玩过了《神偷》，走在大街上心里总是会冒出些古怪的念头……于是提醒自己赶紧打住吧，熟悉了游戏里的定律规则，还真不容易一下子回到现实中。

TOP TEN 我投票我评说

QQ——平时一听到咳嗽声就望右上角。（218.16.11.193）

GoSuRF Browser浏览器这么好，咋知道的就这么少呢？（61.190.186.29）

超级兔子，好东东啊！每次帮mm们修电脑都少不了它。呵呵，因为偶水平“面”啊。dreamweaver，没啥说的，我喜欢做网页，我爱dreamweaver。（61.232.48.163）

WinRAR——极力释放硬盘空间！网际快车——带着我要的，快开！（218.58.88.166）

QQ——科学没有国界的限制，聊天没有空间的阻隔！（61.240.113.194）

Windows Media——人类没有娱乐，世界将会怎样！ACDSee——大千画界，尽收我眼。（218.75.196.212）

魔兽笑话

■网友 deviance2004

一日，亡灵巫师从战场上收集了许多尸体，便用针线将尸体缝在一起，变成憎恶，男巫大喜。这时有许多人族剑士杀过来，憎恶上去迎战。刚要开战，憎恶散架了，男巫无路可逃，被杀。男巫死前说，针线是假的！我要投诉，投诉消协，假货害人，我死不瞑目！我做鬼也要缠死假货制造人！

消息

一年一度的大软抹你黑队与皇家晶合后院队的足球挑战赛又要开始了。这一次，会有什么样的结局？大软编辑队能否保持不败，晶合后院队能否赢得他们梦寐以求的胜利？详细情况，请关注晶合后院的后续报道。



TOP TEN之断章

■晶合实验室 不是春三十娘的马甲

原文再续，书接上回。7月正值酷暑，梅子黄熟，热浪难耐。话说Windows优化大师梅雨过后一路轻骑快脚，所向披靡，逼得各方诸侯纷纷退让，于6月如荼战事中夺得黄色领骑衫。这日又是环中国大赛上海分站比赛，群雄进驻沪上，摩拳擦掌，跃跃欲试。发令枪声一响，立刻八仙过海，各显神通。

金山兄弟中老大毒霸，本在上月直逼分站赛王座，只以毫厘之差惜败。今次卷土重来，一干兄弟又祭出“众星捧月”战术，在抢先路段将毒霸与大部队隔开。不意此战术为群雄识破，词霸在开场3千米处便遭暗枪，被迫换链；快译倒是仗着游说功夫左躲右闪，磨到了各自为政的爬坡路段。Windows Media Player一路心无旁骛，听着WMA老老实实地跟在第一集团。竞争者碍于盖茨车队“垄断”威名，也不敢造次。金山游侠骑着改装车，本想在攻坚战中有所作为，无奈大部队咬得正紧，瞻前顾后之下只好巩固阵势，徐图进取。网际快车胯下坐骑拥有多线程技术，自然心中不慌，稳字当头。一时间比赛进入僵持状态。

来到爬坡段，战线逐渐拖长，参赛选手水平高下，在此一览无遗。超级兔子魔法设置凭借着优良调试技术猛飙而上，一下窜到第7；紫光拼音输入法便如牛皮糖一般紧随身后。排老四的RealOne Player见势不妙，刚要发力，却听得脑后生风，一箭斜射而来！“啊也”一声，RealOne Player右肩受创，速度大减。老五天网防火墙吃了这一吓，只恐性命有失，心胆俱裂之下慢慢淡出了前10。后续部队MSN Messenger、Norton Antivirus、江民杀毒王KV2004见第一集团烽烟阵阵，无不鼓足勇气力争向前，在爬坡路段折弯处终于赶上先头部队，加之前20名都有积分，皆大欢喜。

上坡后是地势复杂的连续弯道，行进缓慢且颇考验平衡能力。路边树丛中草堆后刀光闪闪，人影绰绰，挑明了便是众多埋伏。瑞星杀毒软件有心越众而出，但自忖自己防火墙技术自保有余，伤人不足，反正自己位居前六，积分到手，赛程漫长，也不急在一时。虚拟光驱本可在爬坡路段争先，却遭受金山众杰围殴，左挡右拒，好不狼狈，大怒之下心中暗暗立誓：“此仇不报非丈夫也。待得来日，也叫你等尝尝被虚拟执行之苦！”3721中文网址因为力克众多杀毒软件，早已名声远及，开赛时就被众诸侯连珠“打击报复”；唯仗着YAHOO资金雄厚的大势，逢山开路，遇水搭桥，倒也不落他后。只是群豪不齿其手段，无所不用其极，或明火执杖，或阴损招数，纷纷朝3721中文网址发放。更有甚者大声讥讽曰：“老兄一年来兴奋剂官司还没吃够？嘿嘿，可不要落得鸡飞蛋打的下场……”

过了弯角便是冲刺段。此时一马平川，终点在望。群雄一路纷争，尘土飞扬，斗得好不激烈。毒霸奋蹄扬鞭，看着离榜首愈加接近，猛然听得一声大吼：“兀那汉子，再不让路，看我‘秒四人之锤’的压制威力！”只见WinRAR脚下生风，手中“山丘压缩眩晕锤”金光耀眼，闪电般杀将上来。毒霸、快车、游侠等见势头猛恶，不约而同闪过一个念头：让他去和Windows优化大师鹬蚌相争最好！于是纷纷让道。Windows优化大师却不慌不忙，与WinRAR齐头并进，在他身边耳语几句，如此如此，三两下说得WinRAR杀气消散，眉开眼笑，连连颔首；二者竟拦在当路，阻住群雄，朝终点而去。后面一干人众惊怒之下捶胸顿足，大呼不该自掘坟墓。



大局已定，Windows优化大师安然保有黄色领骑衫，WinRAR后来居上，位列亚军。新闻发布会接受采访时，记者问及Windows优化大师对他说了什么，WinRAR淡然笑曰：“无他，其晓以利害曰：两虎相斗，势不俱生。何必让渔翁得利？待吾为君优化一二，另外消夜我包，使君与吾同携榜首如何？”

当真是：有心螳螂捕蝉，无意黄雀在后。欲知后事如何，且听下回分解！

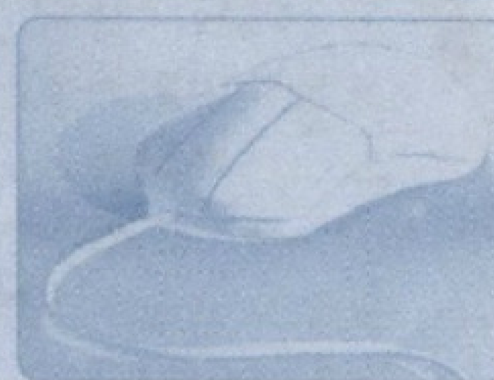
编辑推荐软件

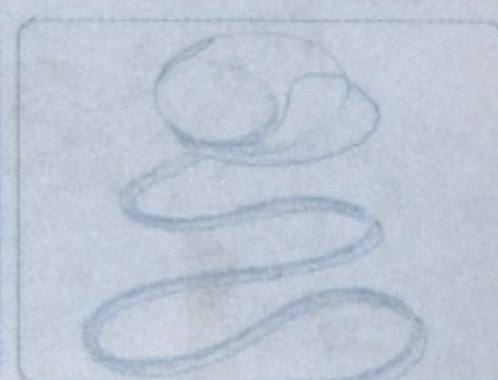
推荐编辑：风行水

名称	推荐理由
JPEG Optimizer	在不改变尺寸的前提下压缩JPEG图片，优势在于可以量化地调整压缩后的品质，同时还提供了一些图片特效，适合经常往网页上放图片的用户。
TopStyle Lite	虽然现在Dreamweaver MX 2004已经将样式（CSS）的编辑功能通吃，但我设计网页的CSS时还是喜欢这个简洁的小工具。
AVI/MPEG/ASF/WMV Splitter	分割绝大多数格式的音/视频文件，有的时候非常有用哦。

热门软件排行榜TOP20

SOFTWARE





经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	6.0
Winamp	5.0
腾讯QQ	2004
WinZip	9.0
豪杰超级解霸	V8

本月TOP TEN获奖者

获奖者将得到编辑部邮寄的精美礼物。

手机投票

短消息至163066050。短消息格式：TP（空格）选择的软件代码（软件代码见读者调查表背面）

获奖者

1354XXXX630 1378XXXX652
1351XXXX227 1380XXXX866
1394XXXX129

网络投票

投票地址http://club.popsoft.com.cn/topten/

获奖者

宁夏 王 乐　浙江 陈敏迪
福建 林荣辉　北京 武建平
山西 刘 嘉　北京 范 凯
江苏 陈 斌　河南 皇甫一飞

信选投票

投票请使用杂志中夹的读者调查表。

获奖者

上海 黄紫东　安徽 杨学芳
四川 莫礼曦　广西 陈宇帆
辽宁 李江俊　云南 周伟峰
山西 樊志锐　江西 金树风
山东 乔 辉　北京 刘 瑞
河北 郭 磊　河南 白 杰
贵州 王 捷　黑龙江 陈添宏
内蒙古 于敬超

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	6.0Build4.618	1	879	○	鲁锦
WinRAR	3.3	2	865	↑	Eugene Roshal
金山毒霸	6	3	846	↓	金山公司
网际快车FlashGet	1.60	4	763	↓	JetCar软件工作室
金山游侠	v	5	697	↑	金山公司
瑞星杀毒软件	2004	6	589	↑	北京瑞星公司
超级兔子魔法设置	6.03	7	561	↑	蔡旋
紫光拼音输入法	3.0	8	535	↑	清华紫光软件股份有限公司
Windows Media Player	9.0	9	476	↑	Microsoft
金山快译	2005	10	438	↑	金山公司
金山词霸	2005	11	395	↓	金山公司
虚拟光驱	8.0	12	371	↓	东石软件公司
金山影霸	2003	13	364	↓	金山公司
3721中文网址	2.2	14	256	↑	国风因特软件有限公司
Real Player	10.0	15	237	↓	RealNetworks
天网防火墙	2.51	16	226	↓	众达天网技术有限公司
MyIE	2.3	17	218	↑	Blood Chen
MSN Messenger	6.2	18	191	↑	Microsoft
Norton Antivirus	2004	19	172	NEW	Symantec
江民杀毒软件	2004	20	159	↓	北京江民公司

本榜所列软件版本号截止于2004年06月25日。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	FlashGet1.60a简体中文版	619 055
2	木马克星iparmor5.46 Build 0615简体版	475 376
3	RealONE Player2.0 Build 6.0.11.872简体中文版	449 165
4	腾讯QQ 2003Build 0818简体中文正式版	362 588
5	网络电视王2004 2.0.3	352 228
6	MSN Messenger 6.2.0137简体版	317 125
7	WinRAR 3.30简体中文版	300 829
8	豪杰超级解霸3000英雄版(02.24)	283 348
9	极品五笔5.8	257 482
10	FlashFXP 3.0.1010RC4汉化简体版	199 070

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

即将开放的**90级技能**展示十大门派更高进阶武功技能，将带给玩家更酣畅的**PK快感**

90级技能开放的同时，对原有的武功技能进行部分调整，将给玩家提供一次免费洗点的机会，让玩家一爽到底

少林：达摩渡江、横扫千军、无相斩为新增90级攻击技能



天王：破天斩、追星逐月、追风诀为新增90级攻击技能



峨嵋：三峨霁雪、千佛千叶、普渡众生为新增90级技能



翠烟：冰心雪莲、风雪冰天为90级技能



唐门：银刀射月、暴雨梨花、九宫飞星、乱环击为90级技能



五毒：阴风蚀骨、玄阴斩、断筋腐骨为90级技能



丐帮：天下无狗、龙战于野为新增90级攻击技能



天忍：云龙击、业火焚城、摄魂乱心为新增90级攻击技能



武当：人剑合一、天地无极为新增90级攻击技能



昆仑：傲雪啸风、雷动九天为新增90技能



晶 合 时 代 乔 迁 之 喜

中关村的一大步
晶合时代的一大步

中关村西区历经三年时间的打造
已初见规模
作为新世纪中关村核心地标性商务写字楼宇的
理想国际大厦特别引人注目
这是中关村高科技园区发展的一大步

晶合时代公司作为中关村园区成长和拓展型企业
不但在过去
也一定会在未来继续领导和创新
中国的游戏娱乐通路建设

晶合时代2004年6月
正式迁入理想国际大厦6层
这是晶合时代公司发展进程中的一大步

我们将在这里
谱写晶合时代新的篇章
也将伴随中关村
和中国的游戏娱乐产业
更快更大的成长
欢迎新老朋友莅临指导

理想国际大厦
6层
海龙大厦
左岸工社
小南庄

公司新址：
北京市海淀区北四环西路58号
理想国际大厦604-609(100080)
TEL：010-82607889
FAX：010-82607028

小南庄保留部门及电话
虚拟销售：010-82643698
商　　务：010-82634386
邮购中心：010-82634107
储 运 部：010-82636719

北京晶合时代软件技术有限公司
HTTP://WWW.JHPOP.COM



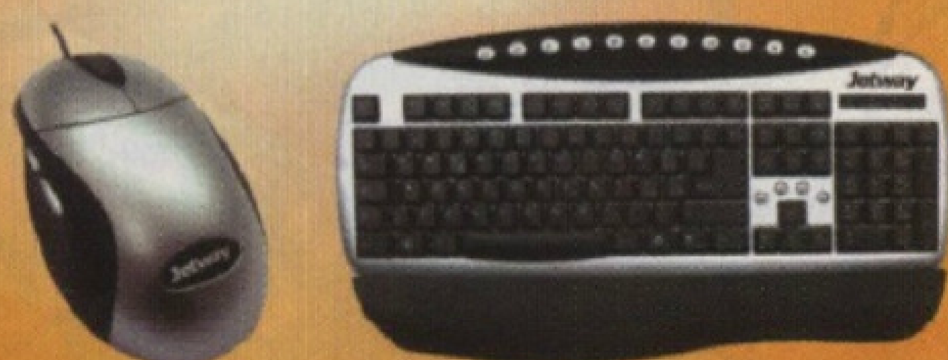
Jetway 捷波

捷波板卡"剑侠情缘"

暑期促销活动开始行动！！！

活动时间：2004年6月25日—8月31日

1、"天王战意"活动： 活动期间，凡购买捷波865PEDA主板+捷波镭霸9550移动版显卡，特价￥599+￥599，并另送价值160元的捷波多媒体键盘＋5D光电鼠标套件；



2、"镭动九天"活动： 活动期间，凡购买捷波镭霸9550移动版或镭霸9600移动版显卡，即可获得捷波百元大礼，同时每100名购买用户还将产生一名幸运用户，他除获得捷波百元大礼外，还可免费升级为价值3999元的捷波ATI X800 Pro显卡，绝对是超级大礼；





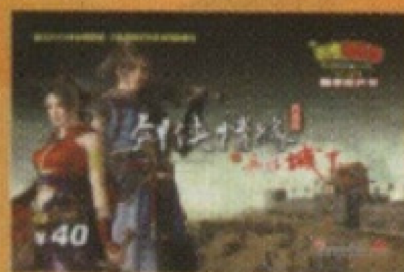
3、"剑飞惊天"活动： 活动期间，凡购买捷波魔冻系列主板：魔冻880（双通道）、魔冻848（单通道）主板，即可享受捷波5年质保；







4、"龙爪虎抓"活动： 活动期间，凡购买捷波任一主板或显卡，都可获得金山"剑侠情缘"游戏点卡，最低￥20 ；



5、"翠烟双刀"活动： 捷波为庆贺本次活动，同时隆重推出超频王组合——"翠烟双刀"845系列：捷波845PA、845ER6，全面支持Intel Prsecott新一代533MHz外频CPU，对于渴望高性价比和超频功能的用户而言，捷波"翠烟双刀"产品＋Intel Prescott P4 2.4A为绝佳组合。

更多详情请关注各地卖场宣传，或垂询本次活动抢购热线：**021-58409968-12**

产品图片、规格及礼品图片谨供参考，以最终实物为准，捷锐保留对本次活动最终解释权

jetwin 捷鋭科技
捷锐通路 与您同路 www.jetway.com.cn
技术支持：8008100195
E-mail：service@jetway.com.cn

上海捷锐科技有限公司

Dell | 家用机

走进自己的数码家庭！你准备好了吗？

DELL™
你身边的IT专家

DIMENSION™ 4600/4700系列机型
仅售 人民币 6,999 / 仅售 人民币 7,999

WEB CAMERA
DIGITAL CAMERA
SCANNER
PRINTER
DV

广告有效期：2004年7月12日至2004年7月24日
广告产品及优惠仅限个人用户
所有图片仅供参考，液晶显示器需另加费用
(仅限一单最多购买5台)

为什么选择戴尔？

卓越性价比 从戴尔到您，没有中间商的层层加价，戴尔领先的直销模式让您按照出厂价格买到高性能的电脑。

轻松购买 只需拨打我们的800免费电话，您就可以安坐家中购买到高品质理想电脑。

按需配置 每台戴尔™电脑均按照您的需求度身定造，从此您无需为用不到的功能配置买单。

一对一服务 可选择24小时免费电话技术支持，联机技术支持，或选择升级至三年内下一工作日上门服务，安享无忧电脑使用体验。

购买Dimension™/Inspiron™系列机型全月免运费
(欲知更多优惠信息，欢迎致询戴尔销售人员)

以标明正，品质有保证
请确认您购买的电脑中预装了正版Windows®操作系统。辨别主机箱的正版标签(COA)是确认正版的唯一方式。

你家中的数码电视、数码相机、数码摄像机、DVD还有MP3，因为有了Dell™Dimension™4600全都可以连在一起，通过宽带，你可以上网直接把数码电视的内容刻录在DVD上，也可以点播电视®，一台采用含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器的Dell™Dimension™4600就是你家的中心，直接控制家中的各项设备，这样的生活，开始了就停不下来！

戴尔推荐Microsoft® Windows® XP。

DIMENSION™ 4600
同一时间 身兼多职

- 免费从含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器2.6GHz升级至2.8GHz
- 预装 Microsoft®Windows®XP(家庭版)
- 17英寸彩色显示器
- 80GB[1]硬盘
- 256MB DDR内存
- 16X DVD-ROM
- 立体声音箱
- 128MB GeForce4™FX 5200显卡
- 2年内下1工作日上门服务

本月促销价 人民币 **6,999**

E-VALUE 配置代码：L240707-8101016

新 DIMENSION™ 4700
最新科技 卓越高效

- 含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器520(处理器速度2.8GHz，1MB二级高速缓存，800MHz前端系统总线)
- 预装 Microsoft®Windows®XP(家庭版)
- 英特尔®915G Express芯片组
- 17英寸纯平显示器
- 80GB[1] SATA硬盘
- 256MB DDR2 内存
- 16X DVD-ROM
- 48X CD-RW
- 128MB ATI Radeon X300 SE PCIe 显卡
- 立体声音箱
- 2年内下1工作日上门服务

本月促销价 人民币 **7,999**

E-VALUE 配置代码：L240708Z-8101016

- 采用最新英特尔®技术处理器
- 采用DDR2内存
- 采用SATA硬盘
- 128MB ATI Radeon X300 SE PCIe显卡

DIMENSION™ 4600C
纤巧机箱 强劲性能

- 含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器2.8GHz
- 预装 Microsoft®Windows®XP(家庭版)
- 15英寸液晶显示器
- 80GB[1]硬盘
- 256MB DDR内存
- 8X DVD-ROM
- 立体声音箱
- 2年内下1工作日上门服务

本月促销价 人民币 **8,999**

E-VALUE 配置代码：L240709-8101016

INSPIRON™ 600m
无线上网 性能强劲

• 千兆网卡
• 独立显卡
• 智能卡插槽

- 采用英特尔®迅驰™移动计算技术*
  - 英特尔®奔腾®M处理器715 (处理器速度1.5GHz，2MB二级高速缓存，400MHz前端系统总线)
  - 英特尔®PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
  - 英特尔®855PM芯片组
- 预装 Microsoft®Windows®XP(家庭版)
- 14.1英寸XGA液晶显示屏
- 40GB[1]硬盘
- 256MB DDR 内存
- 8X DVD-ROM
- 32MB ATI Mobility™Radeon™9000显卡

优惠300元 原价 RMB ~~11,999~~

本月促销价 人民币 **11,699**

E-VALUE 配置代码：L540712F-8101016

Dell™Axim X3 掌上电脑

- 采用Microsoft® Windows® Mobile 2003 for Pocket PC-内置Word®Excel及其它办公应用软件*，随手进行文字处理、数学计算、演示Outlook*、日常应用*
- 无线连接—配合Wi-Fi网络技术，随意无论在哪里都可以保持高效的联络通讯。(*需配合额外硬件才可使用，并需另加额外费用)

Dell™Axim X3掌上电脑全面提升Dell™Dimension™/Inspiron™产品性能 优惠价 人民币 **1,999元**

另加人民币400元，可升级至Microsoft® Windows® XP Pro专业版，用户便可以从中享受如下优势：•稳定、可靠、安全的计算平台 •简化的管理和部署 •便于移动或远程用户。
另加人民币800元，可升级至Microsoft® Windows® XP Pro专业版，便可提高笔记本电脑的性能，并且获得支持外接设备的最新功能，保证您可以随时随地保持高效工作。
所有Dell™Inspiron™笔记本电脑都可免费享受1年内下1工作日上门服务+1年全面保护

免费销售热线
800-858-2696 ▶1（订购或咨询）▶1（转个人或家庭用户） 广告代码：8101016
800-858-2696 ▶1▶1

24小时上网订购享受更多优惠
www.dell.com.cn

intel inside pentium 4 HT

个人用户请于周一至周五8:30—18:30，周六9:00—17:00，拨打戴尔中国免费销售热线（订购时请向我们的销售代表咨询详情）。未开通800地区或使用移动电话请拨打收费电话0592-8183278

自2002年9月1日起直接向戴尔计算机（中国）有限公司购买电脑的消费者，在三包有效期内可凭发票和三包凭证办理相关的修理、换货、退货手续。 **戴尔3包优质服务**

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN